CLICK!

nr 25/99 30 listopada 2,90 zł

nr indeksu 351555

gry • komputery • Internet • technika

W ŚRODKU: 4 SUPER-PLAKATY

TEST!
- ATLANTIS 2
- FIFA 2000
- UNREAL TOURNAMENT
- FINAL FANTASY 8
- THE NOMAD SOUL

ZAPOWIEDZI
- DIABLO 2
- SHOGUN: THE TOTAL WAR
- THE SIMS
- GRAN TURISMO 2

PORADNIK
- Driver - jak jechać, żeby dojechać

INTERNET
- Kawiarnie Internetowe - jak surfować bez własnego komputera

PROGRAMY
- Zrób okładkę na CD

SPRZĘT
- Co w Furby´m piszczy
- Komórka: bajer czy konieczność
- Telewizory w kawałkach



ZAKRĘCONE WESOŁE MIASTECZKO

theme PARK WORLD

LARA POWRACA!

Tomb Raider 4

PIERWSZY TEST

ISSN 1509-0558



Szaleństwo: rozdajemy gwiazdkowe prezenty!

RECENZJE gier zaczynają się na str. 1

Tak ocenia CLICK!

Wszystkie wiadomości zebraliśmy w jednym miejscu. Wystarczy tylko rzucić okiem na naszą metryczkę i od razu wiadomo wszystko o danej grze

W dzisiejszych czasach powstaje coraz więcej gier. Z każdą z nich związane jest bardzo wiele wiadomości. Musisz bowiem koniecznie wiedzieć m.in., ile kosztuje dany produkt, na jakim komputerze będzie działał i czy zasługuje na kupienie. O fabule, wadach i zaletach gier piszemy wyczerpująco w rubryce TEST, ale pod każdym testem gry umieściliśmy także metryczkę, w której znajdują się wszystkie przydatne wiadomości „w pigułce". Nieco zmodyfikowane metryczki możesz spotkać również w innych działach, w których oceniane są programy lub sprzęt.

Jednym z najważniejszych elementów metryczki jest ocena. Zastosowaliśmy szkolną, najbardziej czytelną skalę. W CLICKU! najczęściej spotkasz wysokie oceny. Uważamy, że na beznadziejne gry szkoda miejsca! Nie stawiamy także wielu szóstek. Takie oceny dostają tylko rewelacyjne gry!

Typ platformy

Czerwonym kolorem zaznaczamy, na jaką platformę jest opisywana gra

PC: System MS-DOS i Windows
PSX: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą ukaże się lub właśnie ukazała gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę wcześniej. Oczywiście będzie to miało zastosowanie dopiero w kolejnych numerach CLICKA! W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakie gry i na jakie platformy opisywaliśmy wcześniej.

Po polsku czy angielsku?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej

PL - gra została spolszczona

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie kupienie danej gry. Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana. Zawsze staramy się jednak określić wysokość ceny choćby w przybliżeniu.



Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer.

Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

Wymagania sprzętowe

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 96 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB). Przed kupieniem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt.

Min. - wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.

Zal. - wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.

To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

Krótkie podsumowanie

Tutaj staramy się krótko i więźle podsumować dany program.

Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych czy pojawianie się pikseli.

Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!

Nasza ocena

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka.

CLICK! oceny

1 Beznadzieja
Nawet jeżeli ktoś będzie dawał ci tę grę za darmo, pod żadnym pozorem jej nie bierz. Nie ma sensu.

2 Słabizna
Nie jest najgorsza, ale niebezpiecznie zbliża się do granicy, kiedy możesz wyrzucić ją na śmietnik.

3 Przeciętniak
Ani grzeje, ani ziębi. Jest tania? Możesz ją kupić. Jest droga? Lepiej wybierz coś lepszego.

4 Niezły
Ma swoje wady i zalety, ale ogólny bilans wychodzi na plus.

5 Przodownik
Znajduje się na czele list przebojów miesiąca. Grasz, grasz i ciągle nie masz go dosyć.

6 Rewelacja
Nawet jeżeli masz się zadłużyć, powinieneś mieć go w swojej kolekcji. Absolutny wygrany numeru.

GATUNKI

W metryczce podajemy tak do jakiego rodzaju należy i dodajemy kilka przybliża cych ją określeń, np. strat kulinarna. Oto jakie wyróż śmy rodzaje:

AKCJA (ACTION)

Dużo strzelania i walki. Świat p stawiony jest często z punktu w nia pierwszej osoby (tzw. FPP: Person Perspective). Klasyczne boje tego typu to „DOOM" i „ AKE".

BIJATYKI

Pojedynki o wysokie wygrane (o spotkanie się z wielkim bos Miłośnicy tego gatunku od lat t zażartą dyskusję, która seria je lepsza: „TEKKEN" czy „VIRTUA FIGHTER".

LOGICZNE

Gry dla miłośników wysilania sz komórek. Takie przeboje jak „T TRIS" pojawiają się na rynku be ku, ale za to konsekwentnie gro dzą na koncie swoich producen pokaźne zyski.

PRZYGODÓWKI

Gry dla ludzi o umiejętnościach Mac Gyvera. Musisz w nich bow np. pokonać bagna bez łódki („SECRET OF MONKEY ISLAN czy obsadzić Śmierć w głównej w teatrze („DISCWORLD").

WYŚCIGI

Szybkie samochody, tory i zawo Rekordy za rekordami. O palmę pierwszeństwa na torach walczą przeboje jak „NEED FOR SPEE czy „WIPEOUT 64".

ZRĘCZNOŚCIÓWKI

Wymagają małpich rąk, refleksu bry i zwinności pantery. Tylko wtedy będziesz mógł zmie się z hitami w stylu „CRASH BA COOT", czy „BANJO- KAZOO

STRATEGIE

Gry wymagające logicznego myś i sprawnego podejmowania decy Znajdują się tutaj zarówno strate czasu rzeczywistego („CIVILIZA TION"), jak i RTS („STARCRAF

SPORT

Piłka nożna („FIFA 99"), hokej („NHL 99") i koszykówka („NBA 99"). W grach sportowyc wystąpiły chyba już wszystkie mo we dyscypliny.

RPG

Kierujesz bohaterem lub drużyną śmiałków, których umiejętności wzrastają w czasie gry. Klasyka tego gatunku to „Might and Magi

SYMULATORY

Skomplikowane gry, w których trzeba wykazać się umiejętnością np. pilotowania (wirtualnego) samolotu („FALCON 4.0").

W numerze

SPIS ...treści



FINAL FANTASY 8 S.20



FIFA 2000 S.14

CLICK! zaprasza W XXI WIEK!

Wyobraź sobie jeden, zwyczajny dzień ze swojego życia. Rano wstajesz pół godziny przed rozpoczęciem zajęć. Szybko bierzesz prysznic, a twój robot sprawnie robi ci śniadanie. Musisz jeszcze znaleźć chwilę czasu, żeby poszperać w Internecie, bo wczoraj nie chciało ci się przygotować do klasówki. Wolałeś pograć ze znajomym z Australii w sieciową piłkę nożną, a wieczór spędziłeś na oglądaniu programów z wirtualną prezenterką. Na szczęście, sprawnie podróżując po sieci, znajdujesz potrzebne informacje i pozostaje Ci już tylko użyć teleportu, żeby zdążyć do szkoły przed pierwszym dzwonkiem. Dziwne? To nie jest Twój zwykły dzień? Być może już niedługo będzie. W końcu za chwilę rozpocznie się ostatni rok XX wieku. Technika, komputery, Internet - wszystkie te dziedziny rozwijają się niesamowicie szybko. Kto wie, jak będzie wyglądało życie za kilka lat. Najważniejsze, żeby nie obudzić się kompletnie nieprzygotowanym na nadejście nowego wieku. Jak uniknąć tej przykrej sytuacji? Po prostu musisz kupić pierwszy numer nowego pisma, CLICK! Znajdziesz w nim wiele przydatnych wiadomości, takich jak zasady funkcjonowania Internetu, czy budowa telewizorów. Zaprotestujesz, bo przecież to wszystko dobrze znasz. Rzeczywiście, umiesz posługiwać się Internetem, ale czy wiesz dokładnie, w jaki sposób DZIAŁA? Codziennie oglądasz telewizję, ale nie rozumiesz, do czego dokładnie służy kineskop! Odkrycie tajników tych pozornie prostych zagadnień może okazać się fascynujące! Uff... Zmęczyła Cię nadmierna dawka technicznych szczegółów? Nie martw się. W CLICKU! jest także dużo miejsca na rozrywkę. Opisujemy w nim bowiem najnowsze i najlepsze gry na PC i konsole oraz podajemy garść przydatnych kodów. Jednego możesz być pewien. Jeżeli zabierzesz nas ze sobą w podróż w XXI wiek, to na pewno nie będziesz się nudził.

Załoga CLICKA!



UNREAL TOURNAMENT S.22



REVENANT S.24



THEME PARK WORLD S.16


THE NOMAD SOUL przeniesie Cię do krainy, w której szaleją przerażające Demony. Zachowanie zimnej krwi wymaga także korzystanie z atrakcji w THEME PARK WORLD

DIABLO II

Od Początku Czasu siły Porządku i Chaosu zaangażowane były w nieustającą walkę, której wynik zdecydować miał o losie całego Stworzenia


Za chwilę czarodziejka zrobi z robali popiół

Teraz polem walki stał się Świat Śmiertelników. Diablo, Pan Terroru, najmłodszy z Trzech Głównych Potęg Zła, przebudził się z długiego snu pod powierzchnią ziemi. Zapragnął uwolnić swoich wygnanych braci: Mephisto i Baala. Przejął więc kontrolę nad małym zachodnim królestwem Khanduras. Zamieszkał w starożytnych katakumbach pod miastem Tristram i strachem podporządkował sobie jego mieszkańców.

Kiedy i Leoric, król Khanduras, znalazł się pod kontrolą piekielnej mocy demona, pojawił się samotny bohater. Śmiałek zszedł w piekielne korytarze labiryntu pod Tristram i stanął przed Panem Terroru. Zdecydował się więc na największe poświęcenie - odrzucił własną duszę i zawarł w sobie esencję Diablo. Wiedział bowiem, że dusza Demona nigdy nie zostanie zniszczona. Miał nadzieję, że wystarczy mu sił i woli, żeby utrzymać Diablo w posłuszeństwie. Mylił się jednak bardzo. Nie tylko pomógł zwyciężyć demonowi, ale także na wieki zgubił własną duszę.

Tak właśnie wyglądała fabu
DIABLO i jednocześnie wprowadz
nie do drugiej części.

**W DIABLO 2 możesz grać jedn
z pięciu postaci.** Do wyboru mas
Amazonkę, Nekromancera, Palad
na, Czarodziejkę oraz Barbarzyńc
Bardziej wybredni miłośnicy RP
mogliby uważać, że jest to ma
wybór. Każdy z bohaterów będz
jednak posiadał swoje unikalne umi
jętności. Mają one być ułożone w fo
mie rozgałęzionego drzewa. Wr
z nabieraniem doświadczenia boh
ter uczy się kolejnych umiejętnoś



Aura ułatwi przeżycie spotkania nawet z takimi mięśniakami



Czasami ucieczka jest jedynym rozsądnym wyjściem!



W podziemiach będziesz walczyć zarówno z żywymi, jak i martwymi przeciwnikami



Takiego ognistego oddechu nawet najstraszniejszy smok by pozazdrościł



Amazonka wcale nie jest w tarapatach. Zaraz położy przeciwników jednym strzałem



Kule ognia to podstawowy argument przetargowy czarodziejek



Kościotrupy są często spotykanymi przeciwnikami. Całe szczęście, że łatwo znaleźć na nie sposób

INFO

W Internecie (tak jak poprzednio), będzie można grać dzięki serwerom BATTLE.NET. Ich zmorą są nieuczciwi gracze, którzy tak modyfikują swoje postacie, że są one praktycznie nieśmiertelne. W DIABLO 2 zostaną więc wprowadzone tzw. postacie zamknięte. Będą one służyć wyłącznie do gry na BATTLE.NET. Informacje o nich będą przechowywane na serwerze i chronione hasłem. Druga kategoria to postacie otwarte, przechowywane na dyskach lokalnych komputerów i podatne na modyfikacje. Będzie ich można używać w zabawie w Internecie, ale nigdy w grze z postacią zamkniętą. BATTLE.NET będzie również dostępny tryb przeznaczony wyłącznie dla ekspertów, w którym po śmierci postać ulegnie nieodwracalnemu skasowaniu. Korzystanie z BATTLE.NETU nie będzie płatne (wyłączając koszty połączenia), a w jednej grze będzie mogło brać udział do ośmiu osób jednocześnie.

i posuwa wzdłuż wybranej gałęzi rozwoju swojej postaci. Dzięki temu np. dwie Amazonki z tym samym poziomem doświadczenia mogą się specjalizować w zupełnie różnych dziedzinach. Każdy bohater będzie wyróżniać się również strojem, co jest niezmiernie ważne w zabawie w kilku graczy.

W DIABLO 2 na pewno znajdą się elementy charakterystyczne dla gier typu RPG, tj. rozbudowane charakterystyki postaci. Po zebraniu odpowiedniej liczby punktów doświadczenia postać będzie awansowała na wyższy poziom. Dzięki temu otrzyma dodatkowe punkty do swoich atrybutów (siły, magii, zręczności itp.) oraz umiejętności. Niektóre z nich zastrzeżone są tylko dla jednej klasy postaci, jej poziomu oraz tego, co dany bohater potrafi. Jedynie Barbarzyńca będzie mógł posługiwać się dwoma rodzajami broni na raz, nikt nie dorówna w posługiwaniu się magią Czarodziejce, aury będą domeną Paladyna, a magia przyzywania Nekromancera. Amazonka to mistrzyni w strzelaniu z łuku i rzucaniu dzidą.

DIABLO 2 nie będzie wymagało akceleratora 3D, ale chętnie skorzysta z jego możliwości. Ma to poprawić jakość i szybkość wyświetlanej grafiki. Godny wspomnienia jest nowy i szybki system tworzący świat gry. Jest on na tyle szybki, że przy przechodzeniu np. z miasta do podziemi nie trzeba będzie prawie w ogóle czekać na doczytanie się lokacji. Inną jego zaletą jest zachowanie perspektywy - w czasie poruszania się bohatera drzewa znajdujące się na pierwszym planie będą przesuwać się szybciej niż tło.

Gra ukaże się na czterech kompaktach i ma być całkowicie spolszczona. Do nagrania głosów postaci zostaną zaproszeni profesjonalni aktorzy. Na razie nie znane są jednak żadne nazwiska. Nieoficjalnie wiadomo, że poważnym kandydatem do jednej z głównych ról jest pewien bardzo popularny ostatnio młody aktor.

Do gry zostanie również dołączona podkładka pod mysz oraz przeznaczona dla początkujących graczy książka z systemem RPG, którego akcja rozgrywa się w świecie DIABLO.

DIABLO 2 jest niewątpliwie produktem, na który czekają prawie wszyscy gracze. Niestety nie pojawi się pod choinką, nie będzie też premierą wczesnego początku roku 2000. Co jak co, ale cierpliwość na pewno jest cechą dobrego gracza...



Ale straszydło! Czasami lepiej nie wiedzieć kogo za chwilę spotkasz w podziemiach

PC | PS | N64 | DC | PL

Diablo 2
Demoniczne RPG
Premiera: Luty '00
Blizzard/CD Projekt | 1-8 graczy

Druga część przeboju zapowiada się równie dobrze, zwłaszcza jeżeli chodzi o tryb gry wieloosobowej

Z takich dobrze wyszkolonych samurajów będzie składała się twoja armia



Trening czyni mistrza! Nie oszczędzaj na budowlach, służących do szkolenia swojeg wojska. Skąpstwo może być przyczyną klęski na polu bitwy

SHŌGUN TOTAL WAR

Średniowieczna Japonia. Kraj miodem i mlekiem płynący. Oczywiście dla tych, którzy byli u władzy

Jako jeden z daimyo (japońskich książąt) stajesz do walki o tytuł szoguna i władzę w całej Japonii. Na osiągnięcie celu masz 150 lat. Bohater, którym zaczynałeś grę przeważnie nie dotrwa do tego radosnego momentu - umrze, zginie lub będzie zmuszony popełnić seppuku. Wtedy miejsce poprzedniego bohatera zajmą jego następcy.

Rozgrywka będzie składała się z dwóch odsłon. W części turowej podejmuje się decyzje dotyczące szkolenia wojsk, polityki wobec konkurencji i rozbudowy kontrolowanych prowincji. **Kandydat na szoguna musiał być przecież wytrawnym politykiem i doskonałym generałem (czasem korzystając też z usług ninja, płatnych zabójców).** W podejmowaniu wszystkich decyzji pomagało mu trzech doradców: wojskowy, polityczny i ekonomiczny. Po powiększeniu imperium będziesz mógł przekazać im kontrolę nad poszczególnymi prowincjami.

Władzę - nad nowymi regionami uzyskasz dzięki podbojom. **Bitwy przeprowadzane są w stylu RTS i trzeba szybko podejmować decyzje.** Oddziały w twojej armii będą działały jako całość (jeśli uciekają, to wszyscy razem), ale każdy (!) z samurajów zdobywa doświadczenie osobno. W trakcie bitwy oddziały mo przyjmować przeróżne formacje, np. kli lub linii, co pozwala lepiej wykorzyst ich możliwości. Walka to jednak nie tyl otwarte starcia, ale także wykorzystan szpiegów lub ninja. Zabicie wrogiego gen rała na pewno osłabi morale jego armii.

W grze ważną rolę będzie pełniła r ligia. Jeśli zdecydujesz się przyj chrześcijaństwo, otrzymasz broń palną Portugalczyków lub uzyskasz pomoc w słannika papieża. Pozostanie przy budo zmie umożliwi korzystanie z usł mnichów-wojowników lub szpiega Geish Broń palną otrzymasz jednak wtedy oko 20 lat później niż chrześcijańscy daimyo.

Połączenie klimatu średniowieczn Japonii z ładną grafiką i szybką ak powinny sprawić, że Shogun star się przebojem.



Spokojnie siedząca w rogu sali kobieta może być morderczynią



Twoja sala tronowa - stanowisko dowodzenia



Wydawanie rozkazów w grze trochę przypomina partię szachów



Przybycie Portugalczyków zmieniło układ sił w Japonii



Jako dowódca takiej liczby oddziałów możesz poczuć się pewnie. Jednak nigdy nie powinieneś lekceważyć przeciwnika



Nawet tylu samurajów nie przesądza o twojej wygranej. W czasie bitwy wszystko może się zdarzyć

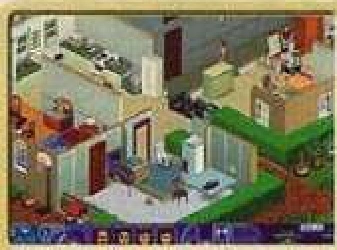
PC	PSX	N64	DC	A

Shogun Total War
Wybuchowa mieszanka RTS i strategii turowej

Premiera: Luty '00

Electronics Arts/IPS	1 - 16 graczy

Shogun najbardziej przypomina **WARHAMMER - DARK OMEN**, ale zapowiada się znacznie lepiej



W domu twojej rodzinki będziesz mógł wprowadzić różne zmiany

The Sims



Szykuje się kolejny symulator życia, tym razem... człowieka! W THE SIMS twoim zadaniem będzie bowiem kie-owanie losem rodziny (zwanej właśnie Sims).

Pozornie wydaje się to łatwe, zwłaszcza e będziesz posiadał pełną kontrolę nad do-nem, w którym mieszkają twoi podopieczni. Zadecydujesz prawie o wszystkim: kolorze apet, rodzaju podłogi, wyposażeniu nieszkania. Stworzone warunki mieszka-iowe wpływają na zachowania Sims. Nie dają ednak 100% pewności, że twoi podopieczni postąpią tak, jak chciałeś. Każda z podległych ci osób będzie bowiem posiadała inne zainteresowania, osobowość, a nawet poziom intelektualny. Nie możesz też jej do niczego zmusić! Możesz jedynie stworzyć takie warunki, w których twoi podopieczni zdecydują się zrobić co zechcesz. Jeżeli twój Sim nie jest akurat w nastroju do sprzątania, możesz zasugerować mu wzięcie odświeżającej kąpieli, czy zrelaksowanie się przed telewizorem. Po pewnym czasie może zdołasz go nakłonić do posprzątania.

Sims mają oczywiście także życie uczuciowe - będą się kochać, żenić, wychowywać dzieci - zupełnie jak w prawdziwym życiu.

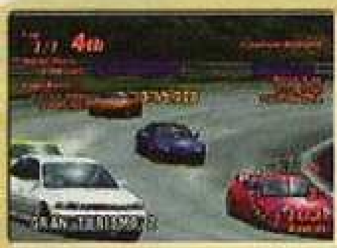
Na koniec ciekawostka - przy użyciu specjalnego programiku możesz wprowadzić do gry swoje tapety, meble, czy inne elementy wyposażenia domu i obdarzyć Sims własną twarzą. Tylko czy wtedy będziesz na tyle okrutny, żeby zmusić go do sprzątania?

PC | PSX | N64 | DC | A

The Sims
Strategia Rodzinna
Premiera: Zima 2000
Maxis | 1 gracz

Wychowywanie własnej rodzinki. To brzmi ciekawie, tylko czy wystarczy ci cierpliwości do małych pupilów!

Tekst: Andrzej „Ciwjalnaczka" Ciwalina



W GT2 najważniejsze będzie realistyczne odwzorowanie zachowania samochodów



W grze pojawiają się różne samochody, razem 400 marek

Gran Turismo 2

W produkcję GRAN TURISMO 2 zaangażowani są ludzie, odpowiedzialni za pierwszą część gry, która była jednym z najlepszych realistycznych wyścigów na konsole. GT2, ma być bardziej rozszerzeniem oryginału niż nową produkcją i podążać śladami swego poprzednika.

W oprawie graficznej GT2 na razie nie widać dużych zmian. Można być jednak pewnym, że do jej przedstawienia i tak wykorzystane zostaną wszystkie moce obliczeniowe konsoli.

Bardziej realistyczny będzie także ulepszony system sterowania. Do wyboru dostaniesz ponad 400 marek europejskich, amerykańskich i japońskich. Od typu samochodu wyraźnie ma zależeć jego sposób prowadzenia. Twórcy gry zapewniają, że ich samochody będą wiernie oddawały zachowanie swoich rzeczywistych odpowiedników. Oczywiście w rozkoszowaniu się grą na pewno duże znaczenie będzie miało użycie Dual Shocka, dzięki któremu odczuwa się wszystkie wstrząsy. Każdy samochód będzie mógł zostać zmodyfikowany i przystosowany do warunków terenowych oraz atmosferycznych.

Projektanci przygotowują 40 tras wyścigowych. Ścigać się będzie można prawie wszędzie - zarówno na wąskich ulicach miast, jak i na otwartej przestrzeni. Poprawiona zostanie również inteligencja konsolowych kierowców i na pewno nie będzie łatwo wygrać.

PC | PSX | N64 | DC | A

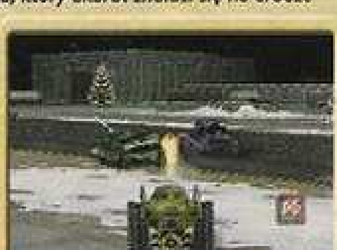
Gran Turismo 2
Symulacyjne Wyścigi
Premiera: Luty 2000
Sony Interactive | 1-8 graczy

Następca świetnych wyścigów. Specjalnie dla miłośników dużego realizmu na torach

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk



Siła ognia wystarczy do zmiecenia budynku, który akurat znalazł się na drodze



Czołg to pojazd, który może łatwo wymusić pierszeństwo na drodze

Battle Tanx

Gra ukazała się już kilka miesięcy temu na Nintendo64 i teraz czekamy na jej wersję na PlayStation. Do gry dodane zostaną całkiem nowe elementy: 40 misji zgrupowanych w kampaniach, 30 poziomów do gry multiplayer, nowe miasto, trzy nowe czołgi (w sumie będzie ich dziesięć) oraz nowe bronie.

Fabuła przeniesie nas do świata po globalnej katastrofie, zniszczonego przez bomby atomowe. Ci którzy przeżyli, walczą między sobą o żywność, wodę, schronienie, benzynę oraz... kobiety. Ten ostatni element brutalnego współzawodnictwa jest o tyle ważny, że żeńską populację zdziesiątkował niezmiernie groźny wirus.

Zadaniem gracza będzie więc odszukanie i zdobycie pozostałych na świecie niewiast, zwanych QueenLords. Bez nich zginie bowiem cała populacja. Cel można będzie osiągnąć dzięki ciężko uzbrojonemu czołgowi, którego siła ognia jest w stanie zmieść małe, ale też i całkiem duże miasto.

Rozbudowany tryb multiplayer ma pozwolić na kilka rodzajów rozgrywek, między innymi Deathmatch. Mapy mają przedstawiać istniejące miasta, np. Paryż, Waszyngton, czy Londyn. Zniszczyć będzie można wszystko w zasięgu wzroku.

Nigdy nie lubiłeś Big Bena? Teraz będziesz mógł na zawsze pozbyć się go z krajobrazu brytyjskiej stolicy.

PC | PSX | N64 | DC | A

Battle Tanx
Wojownicze Action
Premiera: I kwartał 2000
3DO | 1 gracz

Zabawa czołgiem w okrutnym świecie po katastrofie

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk

PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY

Grudzień 1999

PC PSX N64 DC
Daikatana
Action
Eidos Interactive

PC PSX N64 DC
Planescape Tourn.
RPG
Interplay

PC PSX N64 DC
Urban Chaos
Action-Adventure
Eidos Interactive

PC PSX N64 DC
Quake 3: Arena
Action
Activision

PC PSX N64 DC
Faust
Przygodówka
Cryo

Styczeń 2000

PC PSX N64 DC
Messiah
Action
Interplay

PC PSX N64 DC
Colin McRae Rally2
Wyścigi
Codemasters

PC PSX N64 DC
Leg.Of Zelda:Gaiden
Action-Adventure
Sega

PC PSX N64 DC
Sheep
RTS
Empire

Luty 2000

PC PSX N64 DC
Diablo 2
RPG
Havas

PC PSX N64 DC
Vampire
Action
Activision



Wasze TOP

1 Driver

2 Tekken 3

3 Quake 2

4 Unreal Tournament

5 Need For Speed IV

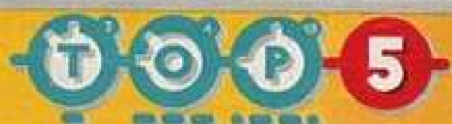
1. **Driver** — GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
   Przygoda w szeregach mafii z piskiem opon wjechała na pierwsze miejsce
2. **Tekken 3** — NAMCO/SONY – PSX
   Kultowa bijatyka przegrała wprawdzie z grą na PC, ale walka była wyrównana
3. **Quake 2** — ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
   Staruszek trzyma się dobrze na naszej liście. Konkurencja jednak dogania...
4. **Unreal Tournament** — GT INTERACTIVE/LEM – PC
   Tytuł świeży jak ciepłe bułeczki. Mistrz Świata w grze multiplayer
5. **Need for Speed IV** — ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
   Czwarta część serii wyścigów dojechała na wysokiej pozycji
6. **Baldur's Gate** — INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
   Najwyższa pozycja gry RPG na waszej liście. Wrota do Raju!
7. **Grand Theft Auto** — TAKE 2/OPTIMUS – PC, PSX
   Jak widać przypadła wam do gustu brutalna gra samochodowa
8. **Tomb Raider III** — EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
   Lara na miejscu ósmym. Ta panienka jednak na pewno ma większe ambicje
9. **SW: Phantom Menace** — LUCAS ARTS/LEM – PC, PSX
   Rycerze Jedi wdrapali się całkiem wysoko. W końcu po ich stronie jest Moc
10. **Final Fantasy VII** — SQUARESOFT/SONY – PC, PSX
    RPG, za które wiele osób oddałoby dużo więcej niż ostatnie pieniądze

Most Wanted

Gry, na które czekamy

1. Quake 3: Arena (PC)
2. Diablo 2 (PC)
3. Gran Turismo 2 (PSX)
4. Daikatana (PC)
5. Leg. of Zelda: Gaiden (N64)

System TOP 5



PC

1. **Driver** — GT INTERACTIVE/LEM — Action – 99 zł
2. **Quake 2** — ID SOFTWARE/LEM — FPP – 159 zł
3. **Unreal Tournament** — GT INTERACTIVE/LEM — FPP – 99 zł
4. **Need for Speed IV** — ELECTRONIC ARTS/IPS — Wyścigi – 99 zł
5. **Baldur's Gate** — INTERPLAY/CD PROJEKT — RPG – 159 zł

PLAYSTATION

1. **Driver** — GT INTERACTIVE/LEM — Action – 209 zł
2. **Tekken 3** — NAMCO/SONY — Bijatyka – 99 zł
3. **Need for Speed IV** — ELECTRONIC ARTS/IPS — Wyścigi – 199 zł
4. **Tomb Raider III** — EIDOS/LEM — Action-Adventure – 219 zł
5. **SW: Phantom Menace** — LUCASARTS/LEM — Action-Adventure – 209 zł

NINTENDO 6

1. **Zelda: Ocarine of T** — NINTENDO — RPG – 249 zł
2. **Star Wars Ep.I Rac** — LUCASARTS — Wyścigi – 259 zł
3. **Turok 2: Seeds of** — ACCLAIM — Action -249 zł
4. **Banjo - Kazooie** — RARE/NINTENDO — Zręcznościówka -249 zł
5. **Quake 2** — ACTIVISION — FPP – 259 zł

P 20



11 FIFA 2000
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
Kopanie wirtualnej piłki z końca tysiąclecia może być fascynujące

12 Resident Evil 2
CAPCOM – PC, PSX
Klasyka horroru. Ruiny miasteczka, zombie i resztki dzielnych śmiałków...





13 Quake
ID SOFTWARE/LEM – PC
Gra, która przetarła szlaki sieciowym FPP i do tej pory jest wielkim przebojem

14 Starcraft
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Doskonały RTS dla miłośników zręcznościowych strategii





15 Fallout 2
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
Poważny klimat, zniszczony świat i katastroficzna wizja w doskonałym RPG

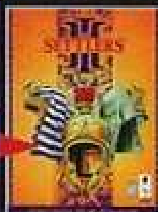
16 SW: Racer
LUCASARTS/LEM – PC, N64
Szaleńcze wyścigi w krainach doskonale znanych fanom Gwiezdnych Wojen





17 Soul Reaver
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
Gra akcji, w której główną rolę gra wampir, bardzo rozeźlony wampir

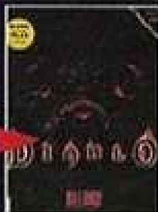
18 Settlers III
BLUE BYTE/CD PROJEKT – PC
Małe ludziki budują swoje małe domki i toczą małe wojny. Zupełnie jak w życiu





19 Fallout
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
Doskonały RPG w świecie, w którym życia nie życzy się największym wrogom

20 Diablo
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Zręcznościowy RPG z pewnym paskudnym Demonem w roli głównej



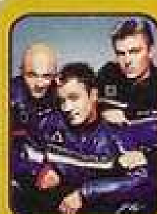
GAMEBOY

1. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Symulacja – 149 zł
2. **Top Gear Rally** – KEMCO – Wyścigi – 159 zł
3. **Super Mario Land** – NINTENDO – Zręcznościówka – 149 zł
4. **Tetris** – NINTENDO – Logiczna – 129 zł
5. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Zręcznościówka – 149 zł

DREAMCAST

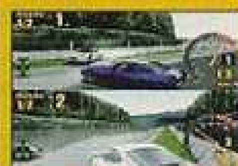
1. **Sonic Adventure** – SEGA – Zręcznościówka – 249 zł
2. **Ready 2 Rumble** – MIDWAY – Boks – 249 zł
3. **Virtual Fighter 3tb** – SEGA – Bijatyka – 249 zł
4. **Sega Rally 2** – SEGA – Wyścigi – 249 zł
5. **House of the Dead 2** – SEGA – Action – 249 zł

GRY NA BEZLUDNĄ



NA WAKACJE NA BEZLUDNEJ WYSPIE WZIĘLIBYŚMY ZE SOBĄ PLAYSTATION I TRZY GRY
EIFFEL 65

Grupa EIFFEL 65 to trzech sympatycznych chłopaków, którzy mają na swoim koncie wielki przebój „Blue (Da Ba Dee)". Głównym bohaterem piosenki jest niebieski stworek z niebieskiej planety. Teledysk do tego przeboju jest zrobiony w stylu zręcznościówek. Podejrzewaliśmy więc, że EIFFEL 65 to fani gier. Okazało się, że grają na PSX. Ciekawe, czy niebieskich!



1 Gran Turismo (PSX)
Wyścigi Sony są dla nas absolutnym hitem i nie mają sobie równych



2 Tekken 3 (PSX)
Świetna bijatyka, najlepsza gra tego rodzaju. Do tego doskonała do zabawy we dwie osoby



3 Metal Gear Solid (PSX)
Ta gra zrobiła na nas bardzo duże wrażenie. Spodobał nam się jej szpiegowski klimat

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5



1 Tomb Raider IV
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
Lara powraca. Kolejny raz. Tak samo piękna, a nawet młodsza. Trzeba przyznać, że ma klasę!

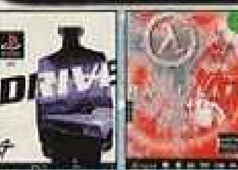


2 Final Fantasy VIII
SQARE/SONY POLAND – PSX
Epicka opowieść o przyjaźni, miłości i poświęceniu. Opłacało się czekać tyle czasu, zanim gra zostanie wydana w Europie

3 FIFA 2000
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
Jubileuszowa odsłona najsłowniejszej gry piłkarskiej. Wprowadzono trochę zmian, ale gra się bardzo miło

4 Theme Park World
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
Zabawna gra strategiczna, której akcja rozgrywa się w Wesołym Miasteczku. Kontynuacja przeboju THEME PARK

5 Atlantis 2
CRYO/CD PROJEKT – PC
Jedna z nielicznych obecnie klasycznych przygodówek. Bardzo dobra i do tego profesjonalnie spolszczona!













CLICK! AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wa[...] i Waszym głosom! Dlatego też czek[...] my na listy, w których zagłosujecie jakie gry powinny się na niej znaleź[...] Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących wylosujemy nagrody.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

„Jest cieniem na słońcu, zsyłającym plagi, jego gni[...] pożera lądy i będzie nieustanny". Tak brzmi egipska legenda, opisująca złego boga Seta. Horus, syn światła, wywiódł go w pole i uwięził w ukrytym grobowcu

Pięć tysięcy lat później Lara Croft odkryła więzienie boga i nieświadomie go uwolniła (ach ta zachłanność...). Wypełniła się starożytna przepowiednia o powrocie Seta. Panna Croft musi teraz użyć całej swojej wiedzy i wszystkich umiejętności, żeby ponownie uwięzić boga i ocalić świat przed zagładą.



Młoda Lara prezentuje się rewelacyjnie. Gdyby nie te kucyki, to już na pierwszy rzut oka byłoby widać, że wyrośnie z niej bohaterka

TOMB RAIDER 4 jest dziełem zespołu, który z poprzednimi częściami przygód Lary nie miał nic wspólnego. Dzięki temu gra nie powtarza kilku największych wad swoich poprzedników.

Przede wszystkim zmniejszono lokacje, dzięki czemu Lara na każdym etapie nie musi przebiegać wielu kilometrów. Większy nacisk położono na kontynuowanie jednego wątku przygody. Teraz od początku gry wiesz, co jest ostatecznym celem, do którego musisz doprowadzić Larę. Poziomy są krótsze, nie tak nużące i skomplikowane jak to się zdarzało w poprzednich częściach. Między poszczególnymi etapami można także obejrzeć animowane scenki.

Lokacje mają więcej szczegółów i dzięki temu nie wyglądają już tak sterylnie. Niestety, większość przedmiotów jest jakby przybita do podłogi i nie można ich nawet poruszyć. Porozrzucane w bibliotece papiery nawet lekko się nie unoszą, kiedy Lara szybko koło nich przebiega.

W każdej kolejnej odsłonie swoich przygód Lara zdobywa nowe umiejętności oraz staje przed większymi wyzwaniami. W tej części np.

INFO

Lara od A do Z

A Arystokratka. Wychowana w dżungli przez mnicha samotnika, trenuje zapasy z aligatorami, nadziewa na kije maciupkie jaszczurki z wyłupiastymi oczkami. Wszystko to oczywiście robi z gracją damy.
B Biust. Rozmiar 34D i ciągle rośnie.
C Chirurg plastyczny. Jedyny przyjaciel Lary.
D Dziewczęcy urok Lary. Dla wielu ostatni widok przed wyprawą w krainę wiecznych łowów.
E Eidos, przykrywka dla działań Lary.
F Film. Ekipa udała się na zdjęcia w plener i tyle ich widziano. Poszukiwania trwają.
G Gwiazda. Kiedy spada z unieska, wypowiedz życzenie.
H Humor. Jego poczucia u Lary nie stwierdzono.
I Ty możesz zostać fanem Lary!
J Jatka. Rozmowa, która wróciła do podstaw. Lara preferuje długie monologi.
K Kung-Fu. Jeden z wielu stylów walki, których Lara nie zna.
L List: "Droga redakcjo: ja chcę więcej plakatów z Larą, przyślijcie mi żywopłot Lary, chcę Larę z dedykacją! Podpisano Zdzisio".
M Mężczyźni. Lara chyba nie wie, co to takiego (plotki głoszą, że pani archeolog jest mężczyzną).
N Niekończąca się opowieść.
O Odkrywca. Odkrywa to, czego jeszcze nikt nie odkrył. A potem zaczyna opowiadać...
P Przepowiednia Nostradamusa głosi: „W roku 2153 dane nam będzie grać w Tomb Raider XMMXXL Almost The Last Unfinished Special Businnes Gold Second Edition Extra 4D.
R „Rozbójników czterdziestu i Lara Baba". Arabskie tłumaczenie tytułu Tomb Raider.
S Skandal z pojawieniem się Lary w Playboy'u.
T Taki z Lary archeolog jak z Nerona artysta.
U Uwaga! Naczelny piramidolog Nechoptek II uprzedza: "Gwałtu rety, znowu Lara!!!"
W Wania, wielbiciel szaleniec, nosi w torbie wszystkie części Lary. Uwaga! Omijać z daleka!
X Xena wojowniczka. Lara po godzinach musi jakoś dorobić.
Y Yeti. Ostatni przedstawiciel gatunku zginął porażony blaskiem lampy błyskowej aparatu Lary w Tomb Raider 1.
Z "Żeby cię tak silak trafił" - ostatnie słowa bezzębnego przeciwnika Lary.





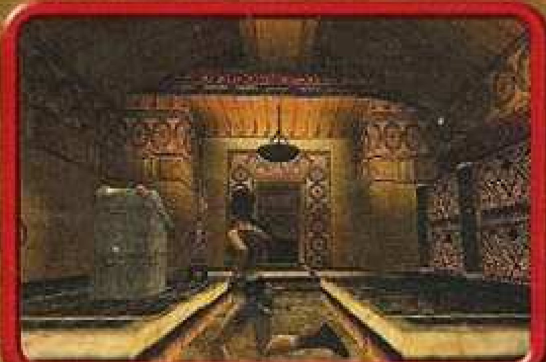
Szkielety będą deptały Larze po piętach. Pokonanie ich nie będzie takie proste. Pani archeolog nie ma posiada przecież żadnej broni. „Uh, Oh"...



Taki widok na pewno nie zdziwi tych, którzy znają Larę. Dla niewtajemniczonych wyjaśnienie: panna Croft tylko pozornie wygląda niewinnie. Oto jej prawdziwe oblicze



Ciekawe, co to za znaki? W tej części zagadek będzie więcej, niż poprzednio i będą trudniejsze do rozwiązania

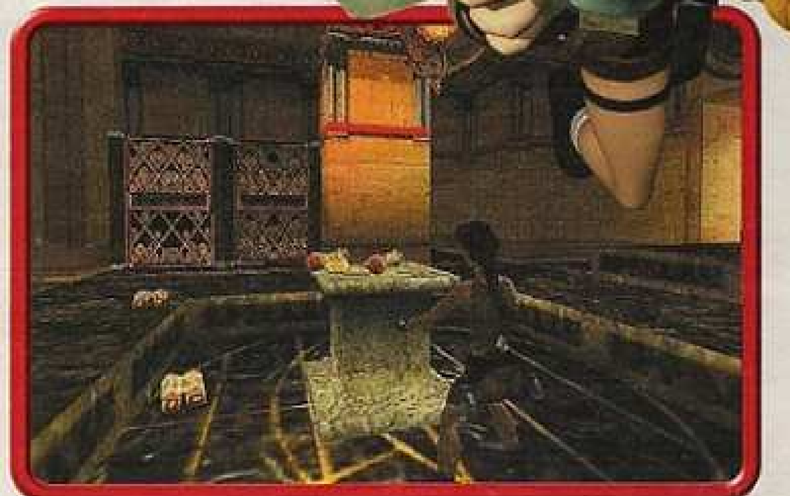


Tym razem Lara nie będzie musiała mieć kondycji maratończyka. Poziomy są mniejsze i nie trzeba po nich tyle biegać



Czasami przyda się także posiadanie prawa jazdy. Lara egzamin na pewno zdała za pierwszym razem

W tej części Lara upodobała sobie gimnastykę na linach



Niektóre przedmioty znajdujące się w grobowcu przeraziłyby każdego. Lara ma jednak żołądek równie wytrzymały, jak mięśnie

doskonale radzi sobie z linami: może się po nich wspinać, używać ich do schodzenia, czy łapać je w powietrzu. Może również w różny sposób otwierać drzwi: napierać na nie barkiem, przesuwać wielki kołowrotek, strzelać w skomplikowany mechanizm z woreczków z piaskiem. To tylko niektóre z pomysłów pojawiających się w grze.

Lara nauczyła się również używać celownika i dzięki temu bardziej precyzyjnie strzela. Pojawia się także opcja prześwitywania, podczas której Lara staje się przezroczysta i możesz przez nią obserwować okolicę.

W tej części można także korzystać z plecaka i łączyć różne przedmioty, np.: założyć na pistolet celownik laserowy czy połączyć dwie części monety.

Nowym elementem w TR4 jest również dziennik Lary, do którego możesz zajrzeć w każdej chwili. Znajdują się w nim mapy, wskazówki do rozwiązania zagadek oraz notatki na temat twoich dotychczasowych osiągnięć.

Natomiast zupełną rewelacją jest pojawienie się w grze młodej Lary. Szesnastoletnia panna Croft uczestniczy bowiem w części treningowej gry.

Lara tym razem znalazła godnych siebie przeciwników. Są to m.in. szkielety, które mogą stanąć kością w gardle nawet dzielnej pani archeolog. W egipskich katakumbach nasza bohaterka napotka też różne mitologiczne straszydła i potwory.

Kamera podczas pokazywania akcji wykonuje ładne i płynne ruchy. Nawet w korytarzach i ciasnych przejściach zawsze możesz obserwować to, co z twojego punktu widzenia jest najistotniejsze.

Rezultatem zastosowania nowej techniki tworzenia postaci są ich bardzo gładkie i smukłe kształty. W sylwetce Lary nie widać żadnych wielokątów czy ostrych krawędzi. TR4 obsługuje bowiem environment bump mapping (mapowanie środowiskowe). Dzięki temu można bardzo sugestywnie modelować wypukłości i chropowatości.

W TR4, wydawałoby się wyeksploatowany już pomysł, zostało tchnięte nieco życia. Jest to jednak ten sam, stary, dobrze znany TOMB RAIDER.

Tekst: Dominik „Merlin" Krok

PC | PSX | N64 | DC | A

Tomb Raider 4
Grobowe Action Adventure

165 zł	Eidos/Mirage	1 gracz

Min.: Pentium 233, 16 MB RAM, Win 95. Zal.: Pentium II 300, 32 MB RAM, Win 95

Dźwięk – | Grafika – | Frajda –

☺ Mniejsze poziomy, mniej biegania, ciekawsze zagadki

☹ Jeśli oczekiwałeś innej gry, niż poprzednie części, będziesz zawiedziony

Lara wraca do Egiptu. Zmian jest sporo, ale nie są one rewolucyjne

Atlantyda zatopiona została już dawno temu, ale historia rodu Setha nie zakończyła się razem z upadkiem wyspy. Potomek dzielnego bohatera, podobnie jak jego ojciec, znalazł się w niezłych tarapatach

Atlantis II



Latający statek, znany już z poprzedniej części gry, prezentuje się niesamowicie



Największe zmartwienie Indian bu niezbyt chętni do kontaktów z ludź bogowie,a także nieurodzaj kukury



Oto jedno z kilku wcieleń twoj bohatera. Tym razem jest on irlan mnichem



Ostatnia królowa Atlantydy. Historia zatopienia wyspy na pewno nie będzie obca dla tych, którzy grali w poprzednią część ATLANTIS



Rozwiązanie jednej z trudniejszych zagadek. W ten sposób trzeba ułożyć drogę, po której bohater dobiegnie do rzeki. Fragmenty można obracać, klikając na nie przyciskiem myszy

Atlantyda to tajemnicza kraina, w której można napotkać różne niezbyt miłe niespodzianki. Sekrety zatopionego królestwa strzeżone są bowiem wyjątkowo starannie. Nie zmienia to jednak faktu, że musisz dowiedzieć się o nich jak najwięcej



Na niebie nad irlandzkim klasztorem pojawiła się dziwna gwiazda, która nie znika nawet podczas dnia. Być może zjawisko to odpowiedzialne jest za różne tajemnicze wydarzenia, np. utratę głosu przez jednego z mnichów



Chińskie Piekło nie należy do najprzyjemniejszych. Do złudzenia przypomina znane nam urzędy, w których petent biega od jednego okienka do drugiego i usiłuje załatwić ważne sprawy. Jak widać takie piekło jest w każdej krainie...



Od pewnego czasu gatunek klasycznych przygodówek przeżywa kryzys. Twórcy gier doszli chyba do wniosku, że nie opłaca im się robienie produktów, w których głównym zadaniem gracza jest rozwiązywanie skomplikowanych zagadek. Wolą dodawać elementy przygodówkowe do gry akcji. Co masz jednak zrobić, jeżeli nie chcesz w przerwach między rozwiązywaniem zagadek biegać z karabinem i przeskakiwać z jednej platformy na drugą? Odpowiedź jest prosta. Zagraj w ATLANTIS 2.

Druga część świetnej przygodówki nie odchodzi bowiem daleko od konwencji swojego poprzednika. Dobra przygodówka nie zasługiwałaby na swoją nazwę, gdyby nie zawierała ciekawej fabuły.

W ATLANTIS 2 nie brakuje niespodziewanych zwrotów akcji. Tym razem wcielasz się w rolę młodego Teniego, potomka występującego w poprzedniej części Setha. W mroźnej krainie spotykasz dziwnego człowieczka, który niezbyt składnie mówi coś o przeznaczeniu i Szafarzu Światła. Okazuje się, że to dopiero początek dziwacznych zdarzeń. Odpowiedzi na dręczące cię pytania będziesz musiał bowiem poszukać w paru krainach. Wcielisz się także w kilka zupełnie różnych postaci. **Przeznaczenie zaprowadzi cię do krainy Celtów, do Chin, na Jukatan, czy do ruin Atlantydy.** Przeżyjesz wiele niebezpiecznych przygód, ale wyjdziesz cało z niejednej opresji.

Można powiedzieć (w przenośni i dosłownie), że tajemnica, którą musisz rozwiązać jest kosmicznej wagi. Dlatego też nie będzie łatwo dojść do końca gry. Trzeba będzie nieźle wysilić umysł i rozwiązać sporo bardzo ciekawych zagadek. W ATLANTIS 2 jest pełno trudnych wyzwań. **Zagadki należą do kilku rodzajów i dzięki temu nie stają się monotonne.** Czasami trzeba odnaleźć jakiś przedmiot, innym razem wykazać się zręcznością połączoną z inteligencją. Nie zabraknie też trudnych zagadek logicznych. Niektóre z nich mogą nawet dorównać sławnej układance z totemem w ACE VENTURA, która prześladowała wielu graczy. Podobną skalą trudności cechuje się układanka z biegnącym Indianinem (jej rozwiązanie zamieściliśmy na obrazku). Czasami trzeba się również wykazać dużą pomysłowością, jak np. w zagadce ze znalezieniem w krainie z książki miecza dla króla.

Rozwiązywanie nawet najciekawszych zagadek mogłoby szybko zirytować, gdyby nie były one ładnie przedstawione, a zmaganiom nie towarzyszyła miła dla ucha muzyka. W ATLANTIS 2 te dwa elementy stoją na naprawdę wysokim poziomie. Widać, że największy nacisk autorzy położyli na przedstawienie twarzy postaci. Był to najbardziej krytykowany element poprzedniej części. Tym razem twarze napotykanych ludzi wyglądają naprawdę dobrze, czasami przypominając nawet dobrze wykonane zdjęcia. Reszta grafiki również zasługuje na pochwałę. Każda z krain ma swój odpowiedni klimat, a niektóre animacje zapierają dech w piersiach. W Krainie Umarłych warto popływać łódką po wodzie, chociażby tylko po to, żeby obejrzeć jak przedstawione są fale.

Na pochwałę zasługuje również muzyka. Zmienia się ona w zależności od rodzaju krainy, w której przebywa bohater. W Irlandii można posłuchać tradycyjnych celtyckich rytmów, a na Jukatanie indiańskich. Muzyka, mimo że klasyczna, została zaaranżowana w nowoczesny sposób. Czasami ma się ochotę przerwać grę i poświęcić się jedynie słuchaniu podkładu muzycznego, który robi naprawdę duże wrażenie.

Szkoda tylko, że nie jest możliwa zbyt duża interakcja ze spotkanymi postaciami. Można porozmawiać tylko z wybranymi osobami, a reszta całkowicie nas ignoruje. Napotkane osoby wypytuje się o przedstawione w formie ikonek postacie, przedmioty lub miejsca. Od czasu do czasu można też w czasie rozmowy podjąć jakąś decyzję (np. czy udać się na wycieczkę do Krainy Umarłych). Brakuje jednak kilku wariantów możliwych odpowiedzi na pytania napotkanych osób.

Pewne niedopracowania występują też w kierowaniu postacią. Zamiast prosto do drzwi musisz czasami np. zboczyć bardziej w lewo, a dopiero potem skierować się tam gdzie zamierzałeś. Takie błędy wymuszone są jednak przez wysoką jakość grafiki i animacji. Program musi bowiem przeprowadzić cię tylko przez dopracowane fragmenty krainy.

Mimo niewielkich niedociągnięć ATLANTIS 2 na pewno spodoba się miłośnikom przygodówek. Zwłaszcza, że sprzedawany jest za tak niską cenę. Nie bez znaczenia dla sukcesu tej gry na pewno będzie także fakt jej spolszczenia. W przypadku przygodówek jest to bardzo duża zaleta.

PC	PSX	N64	DC	PI

Atlantis 2

Klasyczna Przygodówka

79 zł	Cryo/CD Projekt	1 gracz

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, 70 MB HD
Zal.: Pentium II 300, 64 MB RAM, 70 MB HD

Dźwięk 5 | Grafika 5 | Frajda 5

(+) Ciekawa fabuła, dobre zagadki, piękna grafika i bardzo ładna muzyka

(−) Pojawiające się czasami trudności ze sterowaniem postacią

Bardzo dobra propozycja dla wszystkich miłośników klasycznych przygodówek — **5**



Już na początku gry można podziwiać ładną grafikę. Efekt jest tym większy, że bohater może obracać się o 360 stopni i nawet spoglądać w piękne rozgwieżdżone niebo



Narowisty koń należy do jednego z celtyckich bohaterów gry

INFO

ATLANTYDA

● Według legend Atlantyda była olbrzymią wyspą na Oceanie Atlantyckim (położoną naprzeciwko Cieśniny Gibraltarskiej), którą bogowie zatopili wieki temu. Powodem ich gniewu miał być wysoki poziom rozwoju technicznego na wyspie, który mógł zagrozić panowaniu nieśmiertelnych. Naukowcy twierdzą natomiast, że jeżeli Atlandyda kiedykolwiek istniała, to mogła ją zatopić wielka fala wywołana przez trzęsienie ziemi.

● Jeżeli nie grałeś w pierwszą część gry, to zawsze możesz to nadrobić. ATLANTIS została bowiem wydana w serii Strefa Niskich Cen. Jest całkowicie spolszczona i kosztuje jedynie 39.90 zł. W pierwszej części gry bohaterem jest młody Seth, który musi rozwiązać tajemnicę zaginięcia Rhei, królowej Atlantydy.

Tekst: Andrzej „Cwjalineczka" Cwalina

FIFA 2000

EA SPORTS

EA Sports postanowiła wkroczyć w rok 2000 z nową odsłoną jednej z najpopularniejszych gier sportowych

Specjalnością EA SPORTS są sportowe gry zręcznościowe. W miarę upływu czasu kolejne produkty coraz wierniej oddają atmosferę danych dyscyplin. Wpływ na ten sukces mają również lepsze możliwości komputerów, zwłaszcza w zakresie grafiki.

Dzięki wykupieniu przez producenta praw od federacji piłkarskiej FIFA, w grze pojawiają się nazwiska prawdziwych piłkarzy. Dużo przyjemniej prowadzi się drużynę, w której występuje Andrzej Juskowiak, a nie np. Rysiek Zezowiak.

W FIFA 2000 pojawiają się aktualne składy 450 drużyn z 15 lig świata (Polskę reprezentuje tylko Widzew) oraz ponad 40 reprezentacji państwowych. W tej ostatniej grupie znalazła się również nasza drużyna z zawodnikami końcowej fazy eliminacji do Mistrzostw Europy.

Ciekawym pomysłem jest możliwość rozgrywania meczów z udziałem 42 najlepszych drużyn naszego wieku, zarówno klubowych jak i państwowych. Można więc doprowadzić np. do spotkania reprezentacji Węgier z roku 1954 z gwiazdami Arsenalu z lat 1970-71. Mecz wygląda wtedy jak odtwarzany ze starej, wyblakłej taśmy filmowej. Również wygląd stadionów i krój strojów zawodników są odpowiednie do reprezentowanego przez nich okresu.

Kolejną nowinką jest możliwość prowadzenia wybranego zespołu w kolejnych sezonach. Bierze się jednocześnie udział w rozgrywkach ligowych oraz w pucharach krajowych i europejskich.

Trudno nie porównywać FIFY 2000 do jej poprzedniczki, która była bardzo udaną i dopracowaną grą. Co można było ulepszyć lub zmienić w tak dobrej pozycji?

Wprowadzono zmiany, które producenci określili jako taktyczne spowolnienie tempa gry. W poprzedniej części bardzo ważna była gra zespołowa. Była ona koniecznością przy szybko dobiegających obrońcach, którzy wymuszali dużą liczbę



Piłkarze w efektowny sposób cieszą się ze zdobytych ważnych goli



Możliwość zasłaniania piłki pozwala grać na czas. Nie ma jednak znaczenia przy ataku


Nazwisko Ronaldo nie pojawia się w FIFA 2000. Jego miejsce w drużynie Brazylii zajmuje tajemniczy „zawodnik z numerem dziewiątym"



Widzew Łódź kontra Barcelona. Nasi są już pod bramką Hiszpanów. Strzał z około ośmiu metrów to prawdziwy test umiejętności bramkarza


Nie jest tajemnicą, że współczesn... nożna zawiera również elementy z...



Z okazji powstania FIFA 2000 Robbie Williams nie tylko napisał piosenkę, ale też udaje piłkarza

INFO

Motion Capturing

Twórcy FIFA 2000 bardzo dużą wagę przykładają do starannego oddania realizmu zmagań na boiskach. Jednym z jego ważnych elementów jest wygląd i sposób zachowania zawodników. Postacie, które w dzisiejszych czasach pojawiają się w grach sportowych, w niczym nie przypominają szytywnych kukiełek, występujących parę lat temu w grach tego typu.

Do odwzorowania zachowań piłkarzy zaproszono sławnych zawodników oraz użyto techniki Motion Capturing. Piłkarz był ubierany w specjalny strój z przyczepionymi czujnikami, dzięki którym można było później odwzorować każdy jego ruch. Podczas etapu produkcyjnego przebrani ludzie wyglądali może nieco śmiesznie, ale ostateczny rezultat jest godny podziwu. W FIFA 2000 można oglądać bardzo realistyczne zagrania: zwody, drybling, czy wspaniałe strzały głową. Udało się nawet oddać chrakterystyczne ruchy Robbie'go Williamsa, który nakręcił teledysk do piosenki promującej grę EA Sports.





Przybyło gry na pograniczu faulu. Nie należy się zatem dziwić, że „jedenastki" zdarzają się bardzo często



Wśród licznych zespołów klubowych jest tylko jeden polski - Widzew Łódź. I nawet kody nie udostępnią ci kolejnych...



Biało-czerwoni cieszą się z wygranej. Szkoda, że na koniec nie ma powtórki kilku najciekawszych sytuacji z meczu

podań i sprawny drybling. W FIFA 2000 pole do popisu mają natomiast indywidualności a bramki bardzo często padają po przebojowych rajdach pojedynczych zawodników. Wynika to między innymi z faktu, że przejęcie piłki jest teraz dużo trudniejsze. Oprócz tego zawodnicy najczęściej grają na zasadzie „krycia swego" i łatwiej jest przebiec z piłką dłuższy odcinek niż podać ją koledze z drużyny.

Z drugiej strony przy takiej rozgrywce zwiększa się liczba brutalnych fauli. W grach sportowych do tej pory unikano jednak przedstawiania takich elementów, jak np. przepychanki na boisku czy pociąganie za koszulki. Teraz twórcy FIFY 2000 wprowadzili je w celu lepszego oddania sytuacji, która panuje teraz na boiskach.

Uproszczono również sterowanie. Zmniejszono liczbę klawiszy sterujących, zrezygnowano z części dotychczasowych zagrań, inne zgrupowano pod wspólnym przyciskiem. Wykonanie dryblingu nie wymaga już małpio zręcznych palców.

Znacznie bogatsze są możliwości ustalania taktyki drużyny. Można wcześniej opracować własne sposoby rozgrywania stałych fragmentów gry.

Nowy styl rozgrywki wielu doświadczonym fanom poprzedniej części może wydać się zbyt uproszczony. Mogą oni również narzekać na konieczność stosowania mało zespołowego stylu gry.

Powyższe zmiany nie wpłynęły jednak negatywnie na przyjemność, którą można czerpać z gry w FIFA 2000. Dalej jest to bardzo dobra gra sportowa, ze wspaniałą oprawą graficzną i muzyczną. FIFA 2000 w swojej nowej odsłonie nie straciła nic z atrakcyjności. Na pewno znajdą się gracze, którym nowa część słynnej serii przypadnie do gustu bardziej niż poprzednia. Zwłaszcza, że znajdą w niej kilka naprawdę wartościowych elementów, zwiększających realizm rozgrywki.



Zamieszanie pod bramką. Wtedy najczęściej można zobaczyć efektowne zagrania głową

PC | PSX | N64 | DC | A

FIFA 2000

Piłka Zręcznościowa

99 zł	EA Sports/IPS	1-8 graczy

Min.: Pentium 166, 16 MB RAM, 50 MB HD
Zal.: Pentium 200, 32 MB RAM, 100 MB HD

5 | 5 | 5

Gra dopracowana pod każdym względem, bardzo dobra grafika i muzyka

Mniejsza liczba zagrań, trudne podania zmniejszają znaczenie gry zespołowej

Kolejna odsłona najlepszej zręcznościowej gry piłkarskiej. Zmieniona, ale nadal świetna

5

Tekst: Piotr „Delanov" Nowakowski



Za chwilkę przez tę bramę ruszy tłum spragnionych zabawy dzieci. Oczywiście, jeżeli twój park jest wystarczająco atrakcyjny



Zaginione Królestwo przypomina trochę film Jurassic Park. Atrakcje są w nim jednak bardziej przyjazne dla zwiedzających



theme PARK™ WORLD

Chciałbyś się nieźle zabawić? Nic łatwiejszego - zbuduj swoje własne wesołe miasteczko, a potem skorzystaj z jego atrakcji



Dziewczynce najwidoczniej spodobał się nowy kostium. Nic dziwnego. Ubranko fajnie świeci w ciemnościach

Pierwsze co rzuca się w oczy po uruchomieniu THEME PARK WORLD, to bajecznie kolorowa szata graficzna. **Każde z czterech rodzajów wesołych miasteczek ma swój niepowtarzalny klimat.** W Zaginionym Królestwie dominują prehistoryczne atrakcje (np. Małpi Szał i Dino Jazda), które mają wiele wspólnego z dinozaurami. Z kolei w Świecie Halloween nawet budki z napojami są w kształcie nietoperza, nie wspominając o już o takich urządzeniach jak Dynio Ruzela czy Opad Szczeny. Atrakcji w Parku Kosmicznym i Krainie Czarów nawet nie da się opisać - to po prostu trzeba zobaczyć! **Dodatkową atrakcją jest możliwość skorzystania z każdego urządzenia w miasteczku - wsiadasz i bawisz się na całego!**

Drugim ważnym plusem gry jest łatwość kierowania całym wesołym biznesem. Budowanie nowych atrakcji jest dziecinnie proste. Wszystkie obiekty można obracać i bez trudu dopasować ich wejścia do układu dróżek. Jeżeli się pomylisz lub zmienisz zdanie, to zawsze możesz przenieść atrakcję w inne miejsce. Wytyczanie ścieżek również nie nastręcza problemów. Jeśli chcesz postawić kilka takich samych budowli, nie musisz za każdym razem korzystać z menu. Wystarczy kliknąć na obiekcie, trzymając wciśnięty CTRL i kopia goto-

wa. Można także dowolnie zmien
funkcjonowanie każdej z budowli w m
steczku. Chcesz podnieść cenę napoj
zwiększyć ilość soli we frytkach, a mo
ograniczyć szybkość karuzeli? N
łatwiejszego - po prostu klikasz na w
branym obiekcie i możesz robić co du
zapragnie.

**Bez wyszkolonego personelu wes
miasteczko bardzo szybko zamieniło
się w ruinę.** Jeżeli zatrudnisz niezłych sp
cjalistów, to Komicy szybko rozbaw
stłoczone w kolejkach do urządzeń dz
ci, Mechanicy naprawią urządzen
a Naukowcy wymyślą nowe atrak
lub udoskonalą już istniejące. Bard
przydatna jest możliwość wyznacze
każdemu pracownikowi rejonu działan
Dzięki temu wzrasta wydajność pr
i unika się sytuacji, kiedy na jednym
szarze kręci się trzech Dozorc
a gdzie indziej nie ma kto posprzą
brudnych toalet. Można także ręcz
przenosić pracowników w dowo
miejsce i znacznie szybciej reagow
w sytuacjach awaryjnych. Ale uwa
Nadmierne wykorzystywanie podwł
nych grozi strajkiem!

Bardzo fajnym pomysłem jest wp
wadzenie w grze tzw. złotych bilet

Hurrraa! Otworzyli Wesołe Miasteczko! Będzie można pokręcić się na karuzelach, pośmiecić i wydać ostatnie pieniądze z kieszonkowego!

TiPSY

Jak zbudować wesołe imperium

- Kupno nowych atrakcji oraz zatrudnianie najlepszych pracowników sporo kosztuje. Wpływy z biletów często nie wystarczą na pokrycie wydatków, dlatego koniecznie trzeba stawiać budki z napojami, sklepy z pamiątkami i inne tego typu budowle, zapewniające dodatkowe dochody. Czasami przynoszą one nawet ponad połowę zysków z całego parku! Warto także wykonywać dodatkowe zadania, np. sprzedać sto pamiątek w 60 dni. Nawet jeśli obniżysz cenę i niewiele zarobisz na samych pamiątkach, to nagroda w pełni ci to zrekompensuje.
- Konkursy mogą stanowić pokaźną część twoich dochodów. Musisz jednak metodą prób i błędów ustawić właściwą wysokość nagród oraz odpowiednie prawdopodobieństwo ich wygrania.

Otrzymujesz je za wykonanie określonych zadań, np. przyciągnięcie do parku pewnej liczby zwiedzających. Tylko one umożliwiają ci kupno specjalnych atrakcji. Dostajesz za nie również złote klucze, dzięki którym możesz wybudować nowy rodzaj wesołego miasteczka (np. dotarcie do Kosmicznego Parku wymaga ich aż 5!).

Sądzisz, że twoje miasteczko jest doskonałe? **Zajrzyj na internetową stronę producenta gry.** Można obejrzeć na niej galerię parków rozrywki graczy z całego świata, a także ściągnąć je na własny komputer. Możesz także udostępnić swoje wesołe miasteczko innym graczom i poczekać na ich opinię.

Jedynym minusem THEME PARK WORLD jest brak możliwości automatycznego zlecenia naprawy, jeżeli wartość Niezawodność spadnie poniżej wyznaczonego poziomu. Mechanicy reagują dopiero wtedy, kiedy atrakcja się zepsuje. Często musimy „ręcznie" wysyłać mechanika, żeby naprawił rozsypującą się lub już zepsutą atrakcję.

Gra wciąga tak bardzo, że dopiero głośne „Wstawaj do szkoły!" sprowadza na na ziemię i zmusza do błyskawicznego wyłączenia komputera.



Wesołe Miasteczko w świecie Haloween? Dzieciom spodoba się wszystko. Nawet paskudny pająk i kościsty Opad Szczeny


Małpie szaleństwo. Siadamy w bananie, zapinamy pasy, a potem świat zaczyna się kręcić. Szybko, coraz szybciej!


Nadchodzą... Małe, wstrętne potworki

PC	PSX	N64	DC	PL

Theme Park World
Strategia na wesoło

99 zł	Bullfrog/IPS	1 gracz

Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 300 MB HD. *Zal.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, 300 MB HD, akcelerator 3D

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

(+) Wspaniały klimat gry, kolorowa grafika, profesjonalne tłumaczenie

(−) Konieczność ręcznego wysyłania mechanika do naprawy

Wesoła zabawa dla wszystkich. Możliwość przejażdżki każdą atrakcją to prawdziwa frajda — **5**

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

TEST

PIZZA $YNDICATE



Ten smutny pan jest nieporządanym gościem

Fajnie jest mieć własną pizzerię. Można przyrządzić każdą pizzę i najeść się do woli. Rzeczywistość, zwłaszcza wirtualna, nie jest jednak tak sielankowa, co możesz sprawdzić grając w PIZZA SYNDICATE



Dobrze położona pizzeria zapewni ci pokaźną liczbę klientów. Jeśli przeprowadzisz kampanię reklamową, to ludzie będą walić do ciebie drzwiami i oknami



Mrówki, kalmary, pasikoniki, robaki. Co kraj, to obyczaj

INFO
Pizza Connection

Już kilka lat temu pojawiła się na PC-ty gra PIZZA TYCOON, która jest pierwowzorem obecnego produktu. W nowej wersji poprawiono szatę graficzną, ale idea została taka sama.



Kiedyś marketing był dużo prostszy



Miasto też wyglądało nieco skromniej



Oto przykład sprawnej firmy przewozowej. Wywozimy wszystko - w końcu za to nam płacą

Szef pizzerii musi mieć nie lada talent. Bombą posługuje się tak samo sprawnie jak wałkiem



Dużo zielonego zielska, trochę czosnku i wszyscy będą zajadać się ze smakiem



Bez skutecznej kampanii marketingowej twoja pizzeria zapewne będzie świeciła pustkami



Szeroki uśmiech jest jeszcze bardziej podejrzany od ponurej miny.



Do opisania wszystkich twoich zdolności wystarczy 14 pasków. Podobno życie jest skomplikowane



We właściwie zaprojektowanej pizzerii można obsłużyć do kilkunastu osób jednocześnie

TIPS!

Start
Zacznij od średniego lokalu - większości klientów spodoba się nowoczesny styl. Ustal godziny pracy personelu w taki sposób, żeby pizzeria była czynna cały dzień. Szybko wymyśl kilka uniwersalnych przepisów na pizzę.

Reklama
Opłaca się przeprowadzić badania marketingowe. Najbardziej przydatne są dane dotyczące wizerunku „młody", który wykorzystany w reklamie pozytywnie wpłynie na jej odbiór przez większość grup klientów.

Finanse
Na początek wybierz bank „Pożyczkowy Rekin" - będziesz mógł zadłużyć się aż do 100 tys. Staraj się nie przekroczyć tej kwoty, bo wzrosną płacone odsetki.



Zarządzanie siecią pizzerii to twardy orzech do zgryzienia. W grze wcielasz się w rolę menedżera takiego interesu, a twoim zadaniem jest - jak to zwykle w życiu bywa - pokonanie konkurencji i osiągnięcie sukcesu.

Będziesz musiał podejmować wszystkie decyzje związane z funkcjonowaniem każdej pizzerii. Na twoją głowę spadnie obowiązek wyboru lokali i ich umeblowania oraz doboru personelu. Najważniejszym zadaniem będzie jednak opracowanie nowych przepisów na pizzę, do czego na pewno przydadzą się dane dotyczące upodobań różnych grup konsumentów. Jednak nawet z tymi informacjami skomponowanie nowej pizzy nie jest proste, bo poza doborem składników liczy się także ich ilość oraz ułożenie. Kiedy wreszcie uda ci się wymyślić kilka smakowitych kompozycji, masz już za sobą najtrudniejszy etap gry. Potem czeka cię już tylko rozbudowa imperium. Nie rezygnuj jednak z eksperymentowania z przepisami. Komponowanie nowych rodzajów pizzy to jeden z najfajniejszych elementów całej gry.

Nawet najlepszy lokal można spisać na straty, jeśli nikt nie wie o jego istnieniu. Twoim pizzeriom na pewno przyda się skuteczna kampania promocyjna, która przyciągnie nowych klientów. Część marketingowa gry została opracowana bardzo starannie. Do wyboru jest kilka agencji reklamowych, specjalizujących się w określonych reklamach, np. telewizyjnej i kinowej. Poza opracowaniem reklamy możesz także zlecić wykonanie badań marketingowych i w ten sposób poznać upodobania smakoszy, co zwiększy skuteczność twoich działań.

Po ustawieniu swojej sieci na prostej drodze wiodącej do sukcesu, będziesz mógł zająć się ciemnymi interesami. Na początku wybierasz syndykat, do którego się przyłączysz albo zakładasz własny. Jako czarny charakter możesz w walce z konkurencją stosować nieczyste chwyty (np. dosypać środków przeczyszczających do pizzy). Przeciwnicy jednak nie pozostaną ci dłużni. Dzięki przynależności do światka przestępczego będziesz mógł zarobić dodatkowe, nieco„przybrudzone", pieniądze - oczywiście można je później wyprać... Otrzymasz je za wykonanie rozmaitych misji zlecanych przez innych przestępców.

Niestety, ta część gry jest mało ciekawa.

Zadania generalnie ograniczają się do dwóch kategorii: trzeba coś gdzieś zawieźć lub też napaść na jakiś obiekt. Misje samochodowe wyglądają niemal identycznie i nudzą się bardzo szybko. Drugi typ zadań jest nieco bardziej urozmaicony. Wadą misji jest także niska inteligencja komputerowych podwładnych i niedopracowane sterowanie ich poczynaniami.

Atrakcyjność zabawy nieco psują niektóre dziwne ograniczenia. Kiedy zrezygnujesz z magazynu w lokalu, to pozostanie po nim niemożliwe do wykorzystania wolne miejsce. W każdym z lokali można zatrudnić do 7 pracowników (nie wystarcza to do obsłużenia wszystkich klientów), a w menu może znaleźć się tylko 13 przepisów na pizzę! Oprócz tego zyski z pizzerii pojawiają się bardzo wolno i rozbudowa imperium postępuje etapami: kilka minut aktywności przy tworzeniu nowego lokalu, a potem zabijanie czasu szukaniem nowych smakowitych receptur. Wszystko to sprawia, że gra po pewnym czasie staje się nieco monotonna.



Misje transportowe są bardzo proste. Wystarczy dojechać we wskazane miejsce i nie dać się złapać. Ile jednak razy można robić prawie to samo?



PC | PSX | N64 | DC | PL

Pizza Syndicate
Strategia Kulinarna

69 zł	Software 2000/CD Projekt	1 gracz

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, 200 MB HD
Zal.: Pentium 200, 32 MB RAM, 200 MB HD

Dźwięk 4 | Grafika 3 | Frajda 4

+ Własne przepisy, bardzo fajna część reklamowa, starannie wykonane tłumaczenie
− Niedopracowana część gangsterska, ograniczenie liczby przepisów w menu

Prowadzenie pizzerii na wesoło. Skomponuj własną pizzę i pozbądź się rywali — 4

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

FINAL FANTASY VIII było legendą już ponad pół roku temu, zanim jeszcze gra trafiła na sklepowe półki w Japonii. Jest to tytuł, którego nie wypada nie znać



Zell, jeden z twoich towarzyszy, demonstruje umiejętności sztuk walki



Każda misja poprzedzona jest bardz szczegółową odprawą

Animowane przerywniki nie mają sob równych pod każdym względem

FINAL FANTASY® VIII

Seifer - dzielny rycerz czarodziejki, naiwny marzyciel i wieczny przegrany. Za każdym razem dostaje po nosie



Spotkanie z Lewiatanem skończy się dobrze tylko dla jednej ze stron



Wysysając magię z przeciwnika uczysz się nowych czarów

Na temat FF8 można napisać bardzo wiele. Dużo słów o wspaniałej i pięknie zrobionej grafice, systemie magii, czy dopracowanym sposobie walki. W takiej recenzji mógłby jednak umknąć uwadze najważniejszy element tej gry. Wystąpił on już wcześniej w FINAL FANTASY 7 i to dzięki niemu nawet najbardziej zagorzali przeciwnicy tzw. japońskiego RPG musieli przyznać, że gra ma w sobie to „coś", które sprawia, że nie można się oderwać od monitora.

Elementem tym jest głębia fabuły. W przeciwieństwie do wielu innych gier w FF8 bohaterowie to osobowości bardzo realne i złożone. Lubią się bawić, mają różne poczucia humoru, przeżywają załamania i wątpliwości. Z czasem poznajemy ich radości i smutki, przeszłość, obawy oraz motywy postępowania. Fabuła gry koncentruje się bardziej na postaciach niż na samych wydarzeniach. Bohaterowie przez dwa pierwsze dyski uganiają się po świecie i załatwiają różne sprawy, które nie mają nic wspólnego z ich główną misją. O swoim prawdziwym wrogu dowiadują się dopiero na początku trzeciego dysku. Można nawet odnieść wrażenie, że jest to próba sztucznego wydłużenia scenarius
Czas ten służy jednak do bliższe poznania i zrozumienia postępow nia bohaterów. Zanim ukończą swoją przygodę, będą m sieli pokonać własne s bości, zrozumieć o walczą oraz uwierz w przyjaźń. **Złożone os bowości postaci najlep widać na przykładzie głó nego bohatera, Squalla.** J on członkiem elitarnego k pusu SeeD. Można o nim p wiedzieć wiele, ale na pewno to, że jest miły. Bardziej ponu go, egoistycznego i zamknięte w sobie bohatera jeszcze nie ło. Swoje wątpliwości i waha ukrywa przed ludźmi. Do cza kiedy spotka pewną piękną k bietę...

Świat FF8 to również połącz nie magii z zaawansowaną te nologią. Squallowi nie raz prz dzie zmierzyć się ze smokiem, zostanie też wystrzelony na stację o bitalną. Kiedy dochodzi do starcia, prz nosisz się na trójwymiarowe po a zmagania podzielone są na tury.

Podstawą do używania magii są t GF-y (Guardian Force - dosłownie: strzegące). Są to potężne istoty, któ można otrzymać, ukraść lub stocz z nimi walkę. Raz pokonana istota pr łącza się do drużyny i wzywana st u jej boku. Również dzięki GF-om b haterowie mogą rzucać zaklęcia.

Recenzją FF8 można zapełnić całe smo. To jednak na pewno nie wyczerp łoby tematu. W tę grę po prostu tr ba zagrać samemu.

Najważniejsze postaci gry



Squall Leonhart
główny bohater gry. Poznajemy go, kiedy ma 17 lat i ubiega się o przyjęcie do elitarnej jednostki. Jest egoistyczny i zamknięty w sobie



Rinoa Heartilly
księżniczka, zawzięta bojowniczka ruchu oporu. Impulsywna, często podejmuje nieprzemyślane i opłakane w skutkach decyzje. Wybranka Squalla Leonharta



Seifer Almasy
od najmłodszych lat konkurent Squalla Leonharta. Nigdy nie został członkiem elitarnej SeeD. Niezależny charakter, prawie nikt nie miał na niego żadnego wpływu



Edea
potężna czarodziejka, matrona, żona Cida. Prowadziła sierociniec, w którym wychowała się zdecydowana większość bohaterów Final Fantasy VIII

PC	PSX	N64	DC	A

Final Fantasy 8
Poważne RPG

199 zł	Square/Sony Poland	1 gracz

• wykorzystuje Memory Card, Dual Shock

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 6

(+) Doskonała fabuła, bardzo ładna grafika, ciekawie opracowany system walki i używania magii

(−) Tylko jeżeli nie lubisz japońskich RPG, możesz być zawiedziony grając w tę grę

Kolejna część klasyki gatunku. Dla tej gry wiele osób zapragnie kupić Playstation 6

KURUSHI FINAL

Kurushi w wolnym tłumaczeniu oznacza bolesny, dotkliwy, męczący. Trudno o bardziej zniechęcający tytuł dla gry, do tego logicznej. Całe szczęście, że niewiele osób w Polsce zna japoński

Jak na ironię, KURUSHI FINAL jest grą ciekawą i zajmującą. Na pierwszy rzut oka wydaje się jednak produktem bardzo skomplikowanym. **Jej zasady są jednak bardzo proste.** Jako mały człowieczek wysadzasz w powietrze toczące się w twoim kierunku bloki i w ten sposób unikasz zmiażdżenia. Musisz pozbyć się wszystkich bloków z wyjątkiem czarnych. Cała zabawa przebiega dwuetapowo. Najpierw minuje się pole, które wysadza się po wtoczeniu na niego klocka. Poza czarnymi blokami są jeszcze bloki zielone. Wysadzenie jednego z nich zaminowuje pole na zielono. Taką minę odpala się drugim przyciskiem i niszczy ona wszystkie bloki, które znajdują się w sąsiedztwie jej pola.

Platforma, po której biega ludzik jest zawieszona w czarnej pustce i składa się z sześciennych bloków. Kiedy wysadzasz czarny klocek, platforma zwęża się i zmniejsza tym samym pole do manewrów. Prawidłowe odparcie fali bloków nagradzane jest natomiast poszerzeniem platformy o jedną linię pól. Do końcowego wyniku liczy się również liczba ruchów, które wykonałeś zanim zniszczyłeś wszystkie bloki. Nagrodą za najlepsze rozwiązanie jest napis PERFECT i dodatkowy bonus punktowy.

Po skończonej rozgrywce gra przelicza - w sobie tylko znany sposób - liczbę zdobytych punktów na IQ gracza. Na początku można doznać lekkiego szoku. Okazuje się bowiem, że problemem jest przekroczenie magicznej liczby 10. Na pewno nie wpłynie to dobrze na twoje samopoczucie. Jednak po opanowaniu odpowiedniego schematu postępowania twoje IQ na pewno gwałtownie wzrośnie.

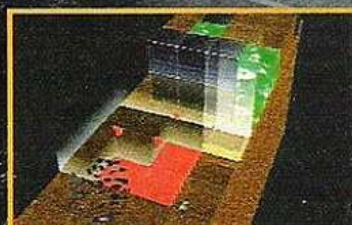
Grafika nie ma okazji zachwycić. Na ile sposobów można bowiem przedstawić przetaczające się klocki? Twórcy starali się jednak jak mogli. Próbą poprawienia sytuacji jest platforma, której wypolerowana powierzchnia odbija ładnie zarówno zbliżające się bloki, jaki i sylwetkę naszego bohatera. Efektownie animowana jest również postać małego sapera i eksplozje klocków.

Kiedy chcesz grać z drugą osobą, ekran dzielony zostaje na dwie części. Wygrywa ten gracz, który dłużej utrzyma się na platformie. Szkoda tylko, że czynności jednego gracza w żaden sposób nie wpływają na grę drugiego.
KURUSHI FINAL jest ciekawą grą, którą warto polecić wszystkim graczom. W końcu od czasu do czasu warto oprócz palców, pogimnastykować także umysł.



Czasem trzeba nieźle się napocić, żeby rozwiązać łamigłówkę


Tylko czarne bloki - prawidłowo wykonane zadanie


Musisz uważać na czarne bloki - ich zniszczenie może źle się skończyć

PC | **PSX** | N64 | SAT | A

Kurushi Final
Zręcznościówka - Łamigłówka

179 zł | SCEI /Sony Poland | 1-2 graczy

- wykorzystuje Dual Shock, Memory Card

Dźwięk 3 | Grafika 4 | Frajda 4

(+) Wciągająca zabawa, możliwość tworzenia własnych plansz
(-) Słabo rozwiązany tryb multiplayer,niezbyt ładna grafika

Ciekawa propozycja dla wszystkich miłośników gier logicznych — 4

SPYRO 2 GATEWAY TO GLIMMER

Razem ze zbliżającą się Gwiazdką na rynku pojawia się dużo bajecznie kolorowych gier. SPYRO THE DRAGON 2 to jeden z takich produktów

Bohaterem gry jest tytułowy, mały, fioletowy smok Spyro. Posiada on małe skrzydełka do szybowania i jak na smoka przystało zieje ogniem. Jest też bardzo pojętnym uczniem. Od napotkanych postaci uczy się w lot wielu nowych umiejętności. Potrafi np. nurkować i wspinać się. To wszystko potrzebne jest mu do odnalezienia drogi do Krainy Smoków.

Wskaźnikiem samopoczucia naszego pupilka jest kolorowa ważka latająca tuż obok jego głowy. Kiedy jej kolor ciemnieje, Spyro nie czuje się najlepiej. Po pokonanych przeciwnikach zostają jednak motyle, które połyka ważka i od razu lepiej wygląda.

Druga część SPYRO THE DRAGON to gra platformowa, oparta na niezbyt skomplikowanym pomyśle. Smok musi zebrać w różnych krainach jak najwięcej kolorowych kryształków, pokonać podłych przeciwników i od czasu do czasu rozwiązać jakąś zagadkę logiczną. Wszystko to w naprawdę bajecznej oprawie.

Niestety, gra nie jest niczym więcej jak odświeżoną, ulepszoną i rozbudowaną częścią pierwszą. Krainy są oczywiście rozleglejsze niż poprzednio, a fabuła bardziej skomplikowana. Spyro jednak nawet porusza się w ten sam sposób jak w pierwszej części.


Przedostanie się do następnego poziomu wymaga niezłego wysiłku


Spyro nie zawsze może liczyć na gorące powitanie


Spyro ma skrzydełka i małe różki. Jak widać jego twórcy upodobali sobie fioletowy i złoty kolor w różnych odcieniach. Dzięki temu Smok wygląda bajecznie kolorowo

PC | **PSX** | N64 | DC | A

Spyro 2
Bajeczna Platformówka

199 zł | Sony Poland | 1 gracz

- wykorzystuje Dual Shock, Memory Card

Dźwięk 4 | Grafika 4 | Frajda 4

(+) Ładnie wykonana, zabawna gra
(-) Brak znaczących zmian w stosunku do pierwszej części

Następne, ale takie same jak poprzednio przygody smoka — 4

Historia pokazała, że gry FPP (First Person Perspecitve) najwięcej przyjemności dają w trybie multiplayer, w którym za jednym zamachem może bawić się wiele osób





Dwóch na jednego - nie ma rady, wezwij posiłki albo uciekaj

Rodzaje broni



Pulse Gun
Przypal swojego przeciwnika!



Impact Hammer
Sprawdza się tylko na bliskie odległości



Redeemer
Strzela zdalnie sterowanymi rakietami



Flak Cannon
Z bliska lepszy niż rakietnica



Translocator
Przydatny do szybkiej ewakuacji



Minigun
Morderczy ciągły ogień



Enforcer
Można strzelać dwoma na raz



GES Bio Rifle
Pluje zieloną wybuchową mazią



Shock Rifle
Nie ma jak porządny elektrowstrząs



Rocket Launcher
Tej broni raczej nie trzeba przedstawiać



Sniper Rifle
Wystarczy jeden celny strzał, np. w głowę



Ripper
Zabójczy w małych pomieszczeniach



Unreal Tournament



W misjach drużynowych najważniejsza jest dobra współpraca

Na początku był DOOM, ale dopiero QUAKE doprowadził do narodzin nowej subkultury graczy sieciowych. Jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się klony tego ostatniego tytułu, jednak tylko nieliczne mogły z nim konkurować. Wtedy pojawił się UNREAL. Był na tyle podobny do QUAKE, żeby skorzystać na jego popularności i na tyle różny, że stanowił miłą odmianę. Dalsza ewolucja gier FPP poszła w kierunku rozgrywek sieciowych. Obecnie na bliższym i dalszym horyzoncie pojawiły się dwie gry, walczące o miano Tego Najlepszego. Pierwszy to QUAKE 3: ARENA, drugi UNREAL TOURNAMENT.

Mimo że przeznaczony do gry multiplayer, UT sprawdza się też w trybie dla jednego gracza. Rolę przeciwników przejmują wtedy tzw. boty - postacie sterowane przez komputer. Na wielkie uznanie zasługuje niezwykła inteligencja botów, które mogą mieć kilkanaście poziomów zaawansowania. Komputerowi przeciwnicy zachowują się odpowiednio do charakteru przeprowadzanej misji. Wybrać można DeathMatch (w skrócie: zabijaj i nie daj się zabić), grę zespołową, atak na bazę, dominację (zdobycie i utrzymanie kilku kluczowych punktów na mapie), zdobycie flagi (należy dostać się do bazy przeciwnika, zabrać flagę i wrócić z nią do swojej bazy), ostatni stojący (wygrywa ten, kto ostanie się na placu boju) oraz InstaGib DeathMatch (każde trafienie jest śmiertelne). Wszystkie rodzaje rozgrywki posiadają unikalne mapy. Lokacje są doskonale zaprojektowane, zawierają sporo szczegółów, takich jak np. tajemne skrzynki. Każdy tryb zabawy można modyfikować bez względu na rodzaj zadania (np. zmienić wielkość grawitacji, czy dodać wszystkim zawodnikom po rakietnicy). Ustawia się także m.in. limit czasu, liczbę drużyn, określa, czy ogień wewnątrz drużyny zadaje obrażenia, ustawia kontrolę nad postacią w powietrzu, czy ustala zasady tworzenia drużyn.

Prawdziwa walka zaczyna się jednak w momencie połączenia się z Internetem. To tam spotykamy prawdziwych graczy i możemy przekonać się, na co się zdały samotne godziny ćwiczeń z botami. Przygotowywane są liczne statystyki najlepszych graczy i przeprowadza się turnieje oraz zawody z bardzo atrakcyjnymi nagrodami.

Walka na bitewnej arenie nie jest ograniczona żadnymi sztywnymi zasadami. Wygrywa szybszy, celniejszy i lepiej uzbrojony. Akcja jest szybka, strzały celne, a zabawa niesamowita. UT dostarcza chyba maksimum przyjemności, jaka możliwa jest w czasie zabawy w Internecie.

Gra stawia niestety bardzo duże wymagania sprzętowe. Bez dobrego Pentium 2 i 64 MB pamięci przyjemność z niej czerpana może zostać szybko zastąpiona przez irytację.

Na razie UNREAL TOURNAMENT jest klasą sam dla siebie, konkurencyjny QUAKE 3: ARENA nie ujrzał jeszcze światła dziennego. Ocenie końcowej brak więc punktu odniesienia. Jest ona jednak w pełni zasłużona.



Przed wyborem misji dowiadujesz się, gdzie będziesz walczył



W Capture the Flag ktoś zawsze powinien zostać w bazie na straży

PC | PS | N64 | DC | A

Unreal Tournament
Mistrz Świata Akcji

99 zł	GT Interactive/LEM	1-16 graczy

Min.: Pentium 233/AMD K6, 32 MB RAM, Win 95. *Zal.:* Pentium II 300, AMD K6-3, 64 MB RAM, Win 95, 3DFX Voodoo 2/Riva TNT.

Dźwięk 6 | Grafika 5 | Frajda 6

(+) Doskonały tryb multiplayer, wysoka inteligencja botów, doskonała muzyka

(−) Na słabszych komputerach chodzi niezbyt płynnie. Traci się przyjemność z gry

Na konkurencyjny produkt o tej samej jakości trzeba będzie jeszcze trochę poczekać — **6**



Wieje aż się kurzy! Pewnie zgubił broń

Panzer Elite

Jeśli nie boisz się przeważających sił wroga i długich godzin spędzonych przed monitorem, to dołącz do pancernej elity!



Niemiecki czołg Pantera - najładniejszy z kociaków



Tam gdzie latają kule, zawsze najbardziej dostaje się piechocie



Widok z czołgu. Do krzaków nie opłaca się strzelać, ale za nimi ukrywa się przeciwnik



Oto jeden z twoich asów. Niestety, uzależniony od papierosów



Przejazd czołgów przez wioskę. Jak widać w czasach wojny nikt nie pamięta o trawnikach

Symulatory broni pancernej nie goszczą często na półkach sklepowych. Najnowszy przedstawiciel tego gatunku, powinien jednak zadowolić nawet najwybredniejszych wirtualnych pancerniaków.

PANZER ELITE przeniesie cię w czasy Drugiej Wojny Światowej. Jako dowódca plutonu czołgów (amerykańskich lub niemieckich) przemierzysz szlak bojowy od kampanii afrykańskiej, poprzez front włoski po walki we Francji w 1944 roku. **W grze dowodzi się całym plutonem, a nie tylko jednym czołgiem.** Każdy z nich posiada załogę, która z czasem zdobywa większe doświadczenie. Do zadań dowódcy należy m.in. dbanie o modernizację pojazdów.

Autorzy gry starali się jak najwierniej odtworzyć realia wojny pancernej z tamtego okresu. Trzeba przyznać, że doskonale im się to udało. Dokładnie odwzorowano 80 typów jednostek: od lekkiej broni przeciwpancernej po artylerię i czołgi (aż 18 typów). Do modelowania ruchu pojazdów wykorzystano oryginalne specyfikacje techniczne oraz relacje byłych czołgistów. Pojazdy czasami gubią gąsienice, a o szarży pancernej przez podmokły teren lepiej od razu zapomnieć.

Starannie opracowano również oprawę graficzną gry. Wszystkie pojazdy wyglądają doskonale i łatwo je zidentyfikować nawet ze sporej odległości. Również wykonanie zabudowań nie budzi żadnych zastrzeżeń. Czasami ma się jednak wrażenie, że cały świat jest odrobinę zbyt kolorowy.

W bitwie często bierze udział kilkadziesiąt pojazdów, piechota oraz wsparcie artyleryjskie. Ważne jest więc podejmowanie szybkich decyzji. Jeden błąd i z twojego plutonu zostaną dymiące wraki. **Brakuje niestety misji treningowych i początkujący gracze muszą uczyć się sztuki dowodzenia już na polu walki.**

Mimo niedociągnięć Panzer Elite jest jednym z najlepszych symulatorów pancernych ostatnich lat.

PC | PSX | N64 | DC | A

Panzer Elite
Pancerny Symulator

139 zł | Wing Simulations LEM | 1 gracz

Min.: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 374 MB HD. *Zal.:* Pentium II 233, 64 MB RAM, 374 MB HD, akcelerator 3D

Dźwięk 4 | Grafika 5 | Frajda 5

(+) Doskonała grafika, wysoki realizm gry, duża ilość pojazdów

(−) Brak misji treningowych jest dużym utrudnieniem dla początkujących

Propozycja dla wszystkich miłośników pancernych bitew i Drugiej Wojny Światowej — **5**

GORKY 17

Oddział sił specjalnych NATO przeciwko przerażającej tajemnicy, którą kryją w sobie ruiny tajnego ośrodka badawczego armii radzieckiej

Jeżeli chcesz poczuć w żyłach więcej adrenaliny, wybierz się na wyprawę do Lubina. **Przeżyjesz tutaj fascynującą przygodę z pogranicza fantastyki i horroru.**

Kiedyś w tym polskim mieście mieścił się supertajny radziecki ośrodek badawczy. Wiele lat po opuszczeniu go przez dawnych właścicieli zaczęły dziać się w nim dziwne rzeczy. Pierwsza grupa żołnierzy i naukowców wysłana do Lubina przez służby wywiadowcze NATO przepadła bez wieści. Tym razem stworzono więc zespół złożony wyłącznie z żołnierzy sił specjalnych. Jego dowódcą został Sullivan - Kanadyjczyk, który posiada także solidne wykształcenie z dziedziny bioinżynierii i genetyki. Do pomocy przydzielono mu Jarka Owicza z Polski oraz Thiere Trantigne z Francji. Odpowiednio przygotowani i wyposażeni wkroczyli do akcji, której z pewnością nie zapomną do końca życia.

Na tę właśnie misję wyruszasz w GORKY 17. Razem z trzyosobową grupą komandosów możesz podziwiać doskonale wykreowany obraz opuszczonego i zniszczonego miasteczka. Również towarzysząca akcji muzyka świetnie buduje nastrój grozy. Nie raz poczujesz, jak ciarki przechodzą ci po plecach.

GORKY 17 łączy w sobie elementy RPG i strategiczne. Charakter przygodowy ma poszukiwanie śladów działalności radzieckich naukowców. Podczas starć z mutantami gra zmienia się w startegię, w której rozgrywka podzielona jest na tury. Można więc spokojnie zaplanować akcję i dobrze wykorzystać skromne siły. Zaletą gry są także niewygórowane wymagania sprzętowe, mimo że opracowanie graficzne stoi na wysokim poziomie.



Nie ma to jak urocze miasteczko w piękną sierpniową noc. Prawda, że wygląda jakoś tak znajomo? W końcu Lubin to polskie miasto



Oto członkowie oddziału specjalnego: Sullivan, Owicz i Trantigne



Taka ważna akcja, a ja nie mam co na siebie włożyć

PC | PSX | N64 | DC | PL

Gorky 17
Zmutowana Strategia

69,95 zł | Metropolis/Topware | 1 gracz.

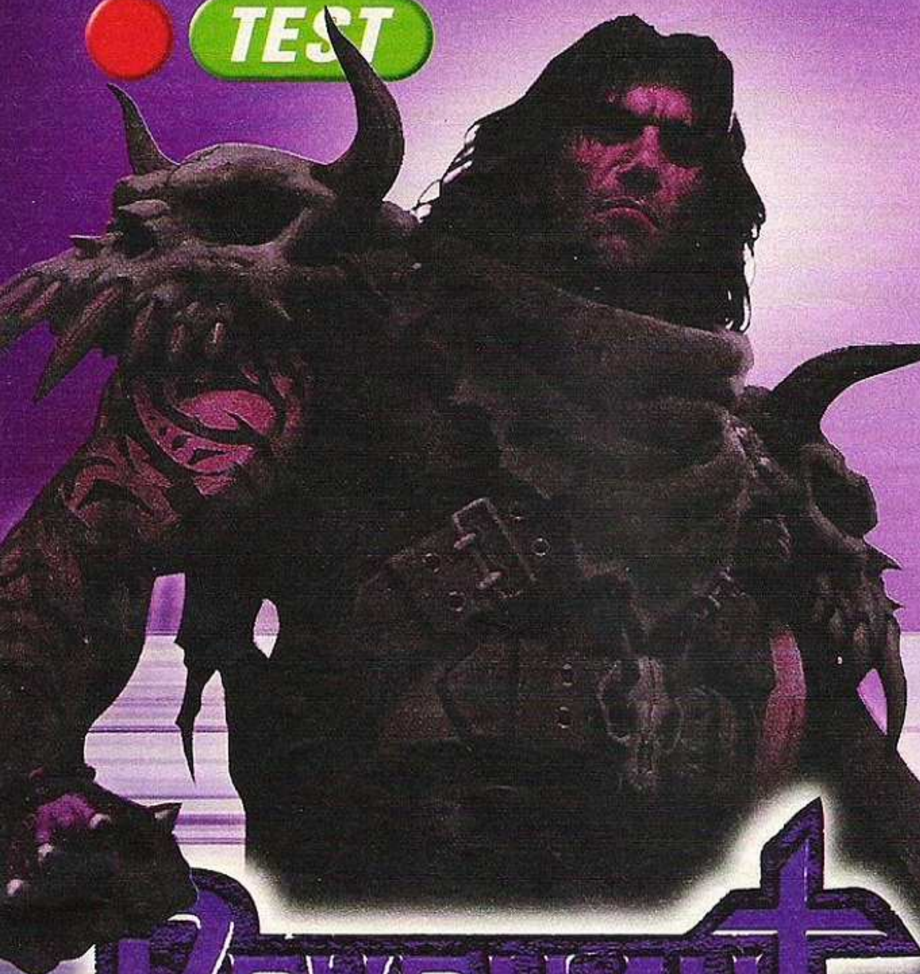
Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 100 MB HD. *Zal.:* Pentium II 233, 64 MB RAM, 100 MB HD

Dźwięk 5 | Grafika 5 | Frajda 5

(+) Ciekawa fabuła, doskonała grafika i dźwięk, umiarkowane wymagania sprzętowe

(−) Nie można sobie postrzelać do woli, bo szybko zabraknie amunicji

Bardzo dobre połączenie elementów strategii i RPG, potrafi na długo wciągnąć — **5**



REVENANT

Bardzo dobre RPG? Może być tak ładne jak okładka książki fantasy, posiadać system walki w stylu gry akcji oraz szczegółowe charakterystyki klasycznego RPG-a. I martwego bohatera



Magiczny krąg ognia zabezpieczy cię z każdej strony



Revenant jest specjalistą w przerywaniu egzekucji. Jak na razie na widowni, ale kto wie...



Czarnoksiężnik po prawej będzie źródłem wielu kłopotów

Revenant. Zwą tak każdego, kto umarł i został ponownie przywołany. Wraz z nowym życiem dostał nowe imię: Locke. Kiedyś był potężnym wojownikiem, lecz utracił te wspomnienia. Teraz musi służyć swoim panom, związany mocą zaklęcia wezwania. Jego wskrzeszenie nie było dziełem przypadku i stanowi dopiero początek dłuższej historii. Na razie wszystko owiane jest mgłą tajemnicy.

Do poznania prawdy Locke będzie musiał utorować sobie drogę siłą. Starcia z silnymi przeciwnikami zajmą ci dużo czasu. Na całe szczęście system walki opracowany jest wręcz rewelacyjnie. Locke może kierować się twarzą w stronę przeciwnika i jednocześnie poruszać się we wszystkich kierunkach. Dzięki temu może zataczać wokół przeciwnika koła, atakować wypadami (jest ich kilka rodzajów - m.in. z obrotami, piruetami), blokować, robić uniki bądź uciec w dowolnym momencie. Podczas walki nie istnieje sytuacja, w której bohater stoi w miejscu jak słup, młócąc czym popadnie i dzielnie przyjmując ciosy.



Badanie labiryntów, lochów czy jaskiń to chleb powszedni Revenanta

W grze wykorzystany został system graficzny, umożliwiający tworzenie bardzo efektownych zjawisk świetlnych. Magiczne wyładowania, błyski i migotanie wyglądają naprawdę imponująco. Walka przypomina znane z konsol trójwymiarowe bijatyki, w których broń postaci tnąc powietrze zostawia za sobą przeźroczystą poświatę. Każdy celny cios zadany przez naszego bohatera premiowany jest efektownym rozbłyskiem.

Świetna ścieżka dźwiękowa została specjalnie skomponowana na potrzeby REVENANTA przez Ronic Moorings z europejskiego zespołu Xymox. Muzyka jest doskonale zgrana z akcją. Motywy muzyczne zmieniają się zależnie od sytuacji, nie nużą się i pasują w ten właściwy sposób do reszty gry.

Niewątpliwą zaletą REVENANTA jest także rozległy i pełen detali świat gry. Niestety, nie pozostaje to jednak bez wpływu na wymagania sprzętowe. Mapa okolicy często długo się doczytuje, co zatrzymuje akcję. Każde wejście do budynku okupione jest kilkunastosekundowym oczekiwaniem.



REVENANT niewątpliwie zainteresuje głównie graczy, którzy przepadają za klasycznym gatunkiem RPG. Jednak także amatorzy szybkiej akcji nie powinni czuć się zawiedzeni.

INFO

REVENANT vs DIABLO 2

REVENANTA ogłoszono konkurentem DIABLO 2. Obie pozycje są jednak na tyle różne, że nie powinny wchodzić sobie w paradę. DIABLO 2 będzie posiadało tylko niektóre cechy RPGa, REVENANT jest przykładnym przedstawicielem tego gatunku. Różnie wyglądają też systemy walki w obu grach. W DIABLO 2 liczy się ilość, podczas gdy w REVENANCIE jakość. Świat REVE-



NANTA jest pełny jasnych barw, a DIABLO 2 będzie utrzymane w mrocznym klimacie. Wygląda więc na to, że nie dojdzie do oczekiwanego pojedynku dwóch kolosów.

PC | PSX | N64 | DC

Revenant
Dynamiczne RPG

165 zł	Eidos Int./Mirage	1-4 grac

Min.: Pentium 233, 32 MB RAM, 200 MB HDD. *Zal.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, 2[illegible] MB HDD, akcelerator 3D

Dźwięk 5 | Grafika 4 | Frajda

(+) Bardzo dobrze rozwiązany system walki, doskonałe efekty świetlne

(–) Czekanie na doczytanie się mapy, kłopoty z odkryciem przeznaczenia przedmiotów

Bardzo udany RPG, który łączy klasyczne elementy gatunku z grą akcji



Zabawny lis powraca. Tym razem startuje w wyścigach

Crash Bandicoot jest niewątpliwie jedną z najbardziej lubianych postaci z gier na Playstation. Pojawił się jako główny bohater w serii trzech zręcznościówek. Obecnie z niecierpliwością czekamy na kolejną część jego przygód. Oczekiwanie to mają nam osłodzić wyścigi z udziałem tego przesympatycznego bohatera.

Już pierwsze wrażenie wypada zdecydowanie na korzyść gry. Grafika jest bardzo ładna i urozmaicona. Każdy tor wykonany został w innym stylu i kolorach. Trasy zaprojektowane są pomysłowo i wcale nie są nazbyt skomplikowane. Na większości zakrętów wyrobić się można bez trudu. Mimo to, a może właśnie dzięki temu, pokonuje się je bardzo przyjemnie. Pojazdy naszych bohaterów doskonale też trzymają się nawierzchni i wręcz zadziwiają zwrotnością. Małe i niepozorne samochodziki wchodzą w zakręty z poślizgiem, zostawiając za sobą ślad spalonej gumy.

Na trasie zbieramy dodatkowe wyposażenie. Są to między innymi samonaprowadzające się rakiety, lądujące na głowie pechowca skrzynki TNT, dopalacze oraz różnego rodzaju flakoniki o podejrzanej zawartości. Kiedy natomiast zbierze się dziesięć zielonych jabłuszek, moc gadżetów rośnie. Jeżeli wyrzucasz pułapki na drogę, musisz uważać, żeby nie wpaść na nie samemu przy następnym okrążeniu. W grze nie brakuje dużej dawki humoru. Duch rywalizacji bardziej przypomina jednak rechoczącego chochlika, który zabawę podczas jazdy stawia ponad zwycięstwo w wyścigu.

Posiadacze gadżetu zwanego multi-tap (umożliwia podłączenie do konsoli czterech padów) będą mogli zmierzyć się ze sobą na ekranie podzielonym na cztery części. Dopiero wtedy zaczyna się najlepsza zabawa. Nie od dziś bowiem wiadomo, że najlepiej gra się z normalnym, ludzkim przeciwnikiem.



Tory wiodą przez wiele dziwnych miejsc. Konkurencja czyha za plecami

Crash zawsze miał duże poczucie humoru. Widać to nawet w stylu jego jazdy



Co za nieuczciwi współzawodnicy! Chyba ktoś próbuje oślepić Crash'a



Pełny gaz i ruszamy naszym małym samochodzikiem ku zwycięstwu

PC	**PSX**	N64	SAT	A

Crash Team Racing
Kolorowe Wyścigi

199 zł	Naughty Dog/ Sony	1-4 graczy

• wykorzystuje Dual Shock, Memory Card

Dźwięk 4	Grafika 5	Frajda 5

+ Kolorowe tory, zbierane po drodze fajne przedmioty
− Dość długi czas wygrywania kolejnych poziomów

Crash Bandicoot w wydaniu sportowym prezentuje się całkiem dobrze — 4

Tekst: Dominik „Morfin" Kruk

EXTREME BIKER

Ci wspaniali Mężczyźni i ich latające maszyny... Tym razem polatasz jednak nie samolotem, a motocyklem

Tajemnica wysokich wymagań sprzętowych EDGAR TORRONTERAS' EXTREME BIKER wyjaśnia się zaraz po uruchomieniu gry. Bardzo dobrze wykorzystano bowiem w niej możliwości akceleratorów grafiki, tworząc trójwymiarowy i bogaty w szczegóły świat gry. **Na niektórych planszach w ogóle nie ma określonej trasy, można wystartować wtedy w konkurencji wyczynowych skoków motocyklowych.** Punkty przyznawane są wówczas za odpowiednie akrobacje powietrzne.

Do dyspozycji gracza oddano trzy standardowe motory o zróżnicowanych parametrach. Poza tym punkty zdobyte w czasie wyścigu można przeznaczać na tworzenie własnych, wymarzonych maszyn.

Zaletą gry są zróżnicowane, nie tylko graficznie, tory: od pustyń, skalistych kotlin, przez trasy biegnące ulicami miast aż do klasycznych torów motocrossowych pełnych muld i skoczni. Fantazja twórców sięgnęła nawet po futurystyczne, na wpół zatopione miasto czy bajkową krainę z maskotkami.

Sterowanie twoim jednośladem jest **ściśle uzależnione od wybranego poziomu trudności.** Przy najłatwiejszym poziomie zachowanie maszyny nie ma nic wspólnego z realizmem i nie pozwala odczuwać satysfakcji z manewrowania motocyklem. Im jednak wyższy poziom utrudnienia, tym bogatsze są dostępne akrobacje powietrzne i większa frajda.

EXTREME BIKER to bardzo udana gra, która powinna spodobać się nie tylko miłośnikom nieco ekstremalnych sportów, ale także zwolennikom szybkiej akcji. Szkoda tylko, że skierowana jest głównie do osób dysponujących szybkimi komputerami oraz akceleratorem grafiki.



Wszystkie akrobacje są punktowane. Niektóre są bardzo niebezpieczne, ale czego to się nie robi dla wygranej i pucharu



Dookoła torów kwitnie życie. Rosną palmy i kwiatki. Od czasu do czasu przeleci tędy samolot lub zawodnik



Zawodnicy wymyślają coraz trudniejsze figury. Do jednej z nich należy np. stanie na rękach

PC	PSX	N64	DC	A

Extreme Biker
Szybki Motocross

99 zł	Sierra/Play It	1-8 graczy

Min.: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 180 MB HD. *Zal.:* Pentium II 333, 96 MB RAM,180 MB HD, akcelerator

Dźwięk 4	Grafika 5	Frajda 4

+ Atrakcyjna grafika , dużo ciekawych i zróżnicowanych torów
− Wysokie wymagania sprzętowe. Czasem zawodzi sposób kontroli trasy

Dobra zabawa dla miłośników ekstremalnych — 4

Tekst: Piotr „Delanov" Nowakowski

OMIKRON
THE NOMAD SOUL



Nawet gliniarze bywają przystojni



THE NOMAD SOUL klimatem przypomina trochę kultowy film Blade Runner



Po twej śmierci dusza przejmuje cia... osoby, która pierwsza dotknie zwło...

Czy marzyłeś kiedyś o przeniesieniu się do ciała innego człowieka? W THE NOMAD SOUL poznasz nie jedno...

Oczekiwałeś, że będzie to zwyczajna gra. Uruchomiłeś ją i... twoja dusza została wessana do komputera. Przejąłeś kontrolę nad ciałem miejscowego gliny. Szybko okazało się, że polują na niego jakieś dziwne stwory. W dodatku jego, a właściwie twoi przełożeni, także za tobą nie przepadają. Musisz jak najszybciej przekonać ich, że to nie ty stoisz za okropnymimorderstwami i znaleźć prawdziwych winnych - demony. Przybyły one do tego świata, żeby...

Akcja tego action-adventure jest przedstawiona w stylu TPP. Przemierzając ulice czy rozmawiając z napotkanymi osobami cały czas widzimy postać głównego bohatera. Również w czasie walki wręcz kamera jest ustawiona z tyłu lub z boku. Jedynie na czas strzelaniny gra zmienia się w FPP i wtedy widzimy świat oczami bohatera. Takie rozwiązanie ułatwia dokładne poruszanie się wśród przeszkód, chowanie się za nimi i strzelanie do przeciwników.

Część action gry jest bardzo rozbudowana i coś dla siebie znajdą zarówno miłośnicy bijatyk, jak i FPP. Wrogów możesz eliminować na dwa sposoby. Najczęściej wykorzystujesz w tym celu posiadaną broń. Do dyspozycji masz kilka jej rodzajów, ale tylko najsłabsza ma nieograniczoną liczbę strzałów. Ciekawym rozwiązaniem ułatwiającym likwidację przeciwników jest radar (trzeba go kupić w sklepie z bronią). Dzięki niemu możesz lepiej planować swoje działania. Nie daj się jednak zwieść pozorom bezpieczeństwa - na radarze nie widać wrogów ukrytych, np. w pudłach. Sami przeciwnicy także nie są łatwym orzechem do zgryzienia. Podczas ataku współdziałają ze sobą, potrafią kryć się za filarami, osłaniać wzajemnie ogniem, wykonywać efektowne przewrotki w celu uniknięcia twoich strzałów albo wykorzystywać zakładników jako żywe tarcze. Jeśli grałeś np. w QUAKE, to poczujesz się jak w domu. W czasie walki wręcz możesz wykonywać kombosy czy schodzić z linii uderzenia - przypomina to rozwiązania znane z najlepszych bijatyk, takich jak np. TEKKEN 3.

Szkoda, że część adventure nie stoi na równie wysokim poziomie. Swoboda działania jest zbyt ograniczona, np. zamkniętą szafę w mieszkaniu Jenny można otworzyć wyłącznie kluczem schowanym w toalecie. A przydałaby się możliwość rozwalenia jej inaczej, np. strzałami z pistoletu. Ponadto znaleziony w szafie tajemniczy pergamin nie ma żadnego wpływu na przesłuchanie - nie można zadać żadnych nowych pytań.

Decydujesz co prawda o kolejności wydarzeń, ale momentami nie masz nawet takiego wyboru. Kiedy już otrzymasz wezwanie do supermarketu, bohater nie zgodzi się zrobić nic innego, gdyż naraziłoby to życie obywateli. Ale jest wyjątek - możesz wejść do sklepu z bronią i spędzić tam nawet kilka godzin oglądając uzbrojenie lub też podnosząc swoje umiejętności strzeleckie w symulatorze walki. Te ograniczenia pozbawiają grę realizmu.

Szata graficzna, mimo wykorzystania akceleratora 3D, nie jest rewelacyjna. W wielu pomieszczeniach zabrakło wykończenia: brakuje mebli lub dekoracji, „straszą" gołe ściany. Także przechodnie mogliby się różnić, a w grze pojawia się jedynie kilka identycznych modeli. Dużym plusem THE NOMAD SOUL jest muzyka, którą współtworzył David Bowie. W połączeniu z wizją świata tworzy ona niesamowity nastrój.



Te olbrzymie płomienie to tylko oświetlenie ulicy

PC | PSX | N64 | DC

The Nomad Soul

Futurystyczny Action-Adventure

165 zł | Eidos Int./Mirage | 1 gra...

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, 100 MB HD. *Zal.:* Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 200 MB HD, akcelerato...

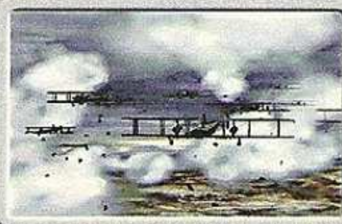
Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda

Rozbudowana część action. Można zarówn... powalczyć wręcz, jak i postrzelać

Niedopracowana szata graficzna, ogranicze... swobody działania

Action-adventure z przewagą action. Rozpoznasz tu elementy z Tekkena 3 i Quake'a

Rosjanie od lat rządzą światem. Tylko od ciebie zależy, czy tak nie będzie wyglądała historia XX wieku



Nadlatuje flotylla rosyjskich bombowców - zaraz będzie gorąco



Musisz być wszechstronnie uzdolniony, zasiądziesz nawet za sterami samolotu

CODENAME EAGLE



Ochrona cara to wyborowi żołnierze, nie pójdzie ci z nimi łatwo

Na początku XX wieku młody i ambitny syn cara Rosji zamordował swojego ojca i rozpoczął podbój świata. **W ten sposób powstała nowa, alternatywna historia.** Dobrze przygotowani do wojny Rosjanie błyskawicznie przesuwali się na zachód. Już niewiele brakowało, żeby car zasiadł na tronie Związku Zjednoczonych Republik Świata. W obliczu klęski i zniszczenia Europie pomóc mogli tylko prawdziwi bohaterowie, którzy zdecydowali się na podjęcie wykonania kolejnych zadań specjalnych na terenie wroga. To właśnie w jednego z tych dzielnych ludzi wcielisz się w CODENAME EAGLE.

Największym atutem tej gry jest niewątpliwie ciekawy scenariusz i umiejętnie budowany nastrój. W CODENAME EAGLE akcja jest wyjątkowo dynamiczna. W jednej akcji możesz podsłuchać rozmowę strażników pilnujących kościoła, innym razem w ostatniej chwili uskoczysz sprzed kół ciężarówki, kierowanej przez pijanego kierowcę. Swój udział w atrakcyjności scenariusza ma także zróżnicowanie misji, których cele często ulegają zmianie bądź uzupełnieniu już w terenie. Wnosi to pewien element realizmu, bo przecież plany w konfrontacji z rzeczywistością często okazują się zawodne.

Rozgrywka przedstawiona jest z oczu pierwszej osoby, który zmienia się tylko podczas poruszania się pojazdami. W warstwie FPP wadą jest bardzo ubogie sterowanie. Nie można schylać się, biegać, a przy skoku postać zachowuje się niezbyt naturalnie. Utrudnia to przeprowadzanie misji.

CODENAME EAGLE nie jest grą, która opiera się na bezmyślnym eliminowaniu hord przeciwników. Będziesz się musiał w niej zmierzyć także z elementami przygodowymi. Do wykonania kolejnych misji potrzeba bowiem zdobyć pewne przedmioty i je odpowiednio zastosować. Zabraną ze strażnicy butelkę musisz np. wręczyć podchmielonemu kierowcy i w ten sposób dostać kolbę do uruchomienia samochodu.

Interesującym pomysłem jest możliwość korzystania z różnych pojazdów, tj. samochód ciężarowy, motor, czołg a nawet samolot. Przynosi to wiele frajdy, zwłaszcza, kiedy obserwujesz swoje wyczyny przy użyciu kamery umieszczonej z tyłu.

PC | PSX | N64 | DC | A

Codename Eagle
Akcja z Przygodówką

159 zł | Take2/Play It | 1-32 graczy

Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 180 MB HD. *Zal.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, 180 MB HD, akcelerator 3D

Dźwięk 4 | Grafika 5 | Frajda 4

(+) Bardzo ciekawe i zróżnicowane misje. Możliwość kierowania różnymi pojazdami

(−) Ubogie sterowanie: nie można biegać, ani się schylać, dziwne się skacze

Nie jest to Quake, nie jest to Thief, ale gra się całkiem przyjemnie

4

Tekst: Piotr „Delanov" Nowakowski

GTA 2

Producenci w różny sposób starają się zareklamować swoje gry. GTA jest niewątpliwie Mistrzem Świata prowokacji

Po sukcesie, jaki odniosła pierwsza część GRAND THEFT AUTO, było pewne, że ukaże się kontynuacja tego hitu. Na pewno nie jest to produkt przeznaczony dla wszystkich. Wokół gry narosło wiele kontrowersji. Jej twórcy od początku nie ukrywali zresztą, że zamierzają wykorzystać ludzkie emocje. W końcu jest to gra o mordowaniu oraz popełnianiu przestępstw. **W kontynuacji pojawiło się wiele nowych elementów, ale idea pozostała ta sama: jeździsz samochodem po mieście i mordujesz niewinnych (a także winnych) mieszkańców.** Gra szokuje większością elementów: począwszy od reklamy ją promującej (namawiającej do kradzieży gry) na mordowaniu ludzi skończywszy.

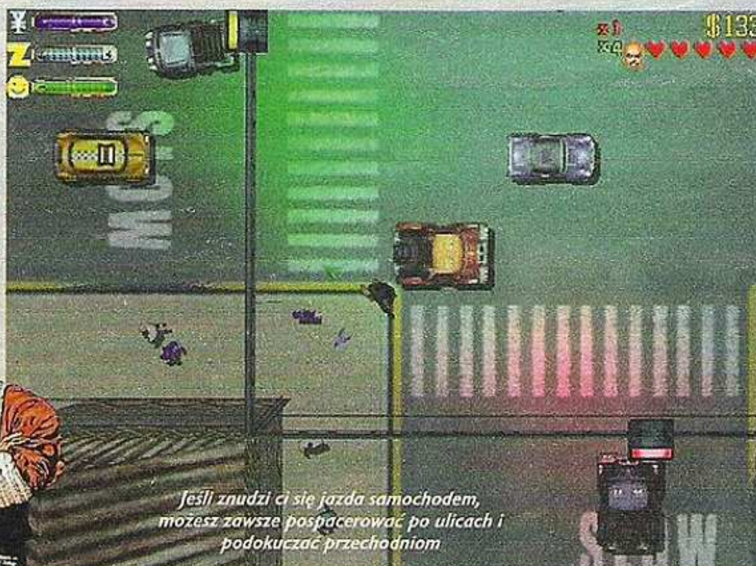
Zachowano oczywiście charakterystyczny dla GTA widok miasta z lotu ptaka. Szata graficzna została jednak ulepszona. Zarówno postacie jak i samochody opracowano z dbałością o szczegóły, a eksplozje wyglądają znacznie bardziej realistycznie.

Najciekawszym elementem pierwszej części była ucieczka przed policyjnymi radiowozami. W GTA 2 policjanci dużo lepiej współdziałają ze sobą, a jeśli nie dają sobie rady, to wzywają FBI lub armię.

Mieszkańcy miasta przestali być jedynie ofiarami twoich poczynań. Każdy z nich posiada własną osobowość i cele. Jedni włóczą się po mieście, a inni za swój obywatelski obowiązek uważają pomaganie policji. Zdarzają się także maniacy biegający po mieście z karabinem i strzelający do wszystkiego, co im się pod lufę nawinie. Nie jest łatwo zostać Królem Miasta. Twoje zlecenia zależą też od respektu, jaki czują wobec ciebie poszczególne gangi.

GTA 2 ma swoje zalety i jest ciekawą grą. Nie jest jednak przeznaczona dla młodszych graczy. Tym bardziej martwi fakt, że w Polsce w niewielu sklepach z grami przejmują się takimi ograniczeniami.

W GTA 2 rzadko można stać tak spokojnie z założonymi rękami



Jeśli znudzi ci się jazda samochodem, możesz zawsze pospacerować po ulicach i podokuczać przechodniom



W GTA 2 przemoc jest na porządku dziennym



Tak kończy każdy przestępca - wędruje do więzienia lub traci życie

PC | PSX | N64 | DC | A

Grand Theft Auto 2
Brutalne Action

159 zł | Take2/Play It | 1-4 graczy

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, 65 MB HD. *Zal.:* Pentium 200, 32 MB RAM, 80 MB HD

Dźwięk 4 | Grafika 4 | Frajda 4

(+) Rozbudowane i zróżnicowane mapy, ulepszona szata graficzna

(−) Nierealistyczne zachowania policji, zbytnia wrażliwość samochodu na sterownie

Na pewno spodoba się fanom pierwszej części. Niewątpliwie wywoła też burzę protestów

4

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

W najnowsze zręcznościowe wyścigi można bawić się zarówno na PC-tach, jak i na najnowszej superkonsoli Dreamcast



W stepach nie należy przesadzać ze zbyt dużą prędkością. Wprawdzie człowiek raczej nie wpadnie tutaj pod koła, ale spotkanie z dzikim zwierzątkiem nie jest miłe


Dookoła torów wiele się dzieje: latają helikoptery, chodzą ludzie


Dobry kierowca nie sypia. Wyścigi mogą przecież rozgrywać się w nocy


Samotne zmagania z czasem należą do najbardziej pasjonujących elementów gry



Na zakrętach nie daj się zepchnąć z toru

Błotniste wertepy, śnieg, spieczone pustynne drogi, górskie serpentyny i ciasne miejskie uliczki to scenografia, w której rozgrywają się wyścigi. Do dyspozycji zawodnika jest ogółem 7 samochodów. Można skorzystać z rajdowych maszyn Subaru Impreza WRC i Toyota Celica GT4, ale również z historycznych Lancia Stratos czy Lancia Delta HF Integrale.

Trasy wyścigów są dość krótkie, ale jest ich razem aż siedemnaście. Poczucie prędkości i wrażenie, że w każdej chwili można stracić panowanie nad pojazdem dostarczają oczekiwanych emocji. Auta zachowują się dosyć realistycznie, chociaż na pewno jest to propozycja dla fanów wyścigów, w których najbardziej liczy się zręczność.

Trzeba przyznać, że bardzo dynamiczne wyścigi i wysoki poziom wirtualnych przeciwników zmuszają do ciągłej koncentracji. Nie można wygrać prowadząc samochód jedną ręką, jedząc kanapkę i rozmawiając przez telefon.

Zaletą gry jest także bardzo ładna grafika. Samochody wyglądają wspaniale, a krajobrazy są jak z pocztówek. Na PC z Celeronem 400 i Matroxem G200 gra doskonale chodzi w wyższej rozdzielczości, nawet płynniej niż na konsoli Dreamcast.

PC | PSX | N64 | DC | A

Sega Rally 2
Zręcznościowe Wyścigi

165 zł | SegaPC/Mirage | 1-8 graczy

Min.: Pentium 133/AMD K5 133, 16 MB RAM, 100 MB HD. *Zal.:* Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 100 MB HD

Dźwięk 5 | Grafika 5 | Frajda 4

Dużo mocnych wrażeń, doskonała muzyka oraz świetna grafika

Nie jest ciekawa dla fanów prawdziwej symulacji, zbyt krótkie i za łatwe trasy

Zręcznościowe, lecz mimo to atrakcyjne, flagowe wyścigi Segi w nowej wersji również na PC **4**

Rally Championship

Kiedy obserwuje się zachowanie niektórych kierowców, można odnieść wrażenie, że uważają się oni co najmniej za wysokiej klasy rajdowców

Rajdy samochodowe na pewno nie są tak efektowne jak wyścigi Formuły 1, ale niejeden kierowca Cinquecento, Tico czy Poloneza na pewno chciałby chociaż raz w życiu pędzić wąską i wyboistą wiejską drogą 200 km/h. W trosce o zdrowie i życie domorosłych mistrzów kierownicy firma EUROPRESS wydała RALLY CHAMPIONSHIP. Symulator ten daje niepowtarzalne możliwości wzięcia udziału w walce o tytuł Rajdowego Mistrza Wielkiej Brytanii.

RALLY CHAMPIONSHIP to trudny orzech do zgryzienia. W pierwszej chwili wygląda na to, że gra nie przypadnie do gustu miłośnikowi realistycznych wyścigów. Samochodami kieruje się dość łatwo a trasy wydają się proste - bułka z masłem. Otóż wcale nie! Jak tylko bardziej przyłożysz się do wyścigu i mocniej naciśniesz pedał gazu, natychmiast pozbędziesz się nadmiaru pewności siebie. Samochody kontroluje się łatwo tylko wtedy, gdy nie zbliży się do granic ich możliwości. Jazda na tak zwanym limicie, to walka z samym sobą. Każdy błąd kosztuje cenne sekundy, a wypadnięcie z trasy oznacza uszkodzenie samochodu. Przebicie chłodnicy na początku 25 kilometrowego odcinka specjalnego albo potłuczone lampy podczas nocnego OS na pewno nie ułatwią wygrania wyścigu.

Na początku zmagań decydujesz się, jakim chcesz się ścigać samochodem. Do wyboru jest kilkanaście pojazdów, między innymi Ford Focus, Volkswagen Golf i Skoda Octavia. Auta zachowują się bardzo naturalnie i trzeba sporo wysiłku, żeby je opanować. Wymiana wozu oznacza zmianę stylu jazdy. Jest to odczuwalne zwłaszcza wtedy, kiedy przesiadamy się z modelu z napędem na obie osie do samochodu z napędem na koła przednie.


Jazdę w poślizgu musisz opanować do perfekcji - bez tej umiejętności nie masz szans


Pusta trasa to prawdziwe wyzwanie - zamknij oczy i gaz do dechy


Test łosia oblany na całej linii. Zawieszenie do poprawki, kierowca również!


Kolejny amator akrobacji przekonał się, że nie jest aż tak dobry, jak mu się wydawało

RALLY CHAMPIONSHIP pozwala odbyć każdy z wyścigów składających się na Mistrzostwa Wielkiej Brytanii. Wszystkie tory są bardzo wymagające, pełne niespodzianek i niemożliwych do przewidzenia przeszkód. Nie można tu przecenić roli pilota.

Kiedy przystępujesz do wyścigu, możesz wybrać, czy pilot będzie kobietą, czy mężczyzną. W przypadku polskiej edycji gry głosy pilotów należą do prowadzących program Auto Maniak Martyny Wojciechowskiej i Macieja Wisławskiego (byłego pilota Krzysztofa Hołowczyca).

Grafika RALLY CHAMPIONSHIP z początku nie zachwyca. Jednak po przejechaniu kilku torów możesz zauważyć sporą ilość szczegółów wokół tras. Każda z nich ma wiele charakterystycznych punktów, co pomaga w orientacji w czasie trudniejszych fragmentów odcinka specjalnego. Na uwagę zasługuje także widoczność z kabiny, a raczej jej ograniczenie w trudniejszych warunkach. Na szybie mogą rozpryskiwać się krople wody lub płatki śniegu. W nocy widzimy jedynie fragment drogi.

RALLY CHAMPIONSHIP to świetny symulator rajdu. Wysoki poziom trudności i duża liczba tras zapewnia sporo zabawy. Brawa należą się również za spolszczenie tej gry.

PC | PSX | N64 | DC | PL

Rally Championship 2000
Realistyczne Wyścigi

99 zł | Europress/LEM | 1-4 graczy

Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 100 MB HD. *Zal.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, 100 MB HD

Dźwięk 5 | Grafika 4 | Frajda 5

Duży wybór tras, realistyczne odwzorowanie prowadzenia samochodu

Zbyt trudna dla początkujących rajdowców, statyczne otoczenie tras wyścigów

Doskonałe wyścigi dla wszystkich miłośników realizmu, przypadłyby do gustu nawet Hołowczycowi **5**

TELEWIZOR W KAWAŁKACH

elewizor nie musi być ielkim urządzeniem. rzenośne telewizory nie osztują tak wiele, oferują wysoki poziom echniczny i zajmują mało niejsca

kran

Na telewizyjnym ekranie obrazy wyświe- ne są za pomocą poziomych linii od gór- go lewego rogu po prawy dolny narożnik Wielkość ekranu podawana jest jako jego zekątna wyrażona w calach. W rzeczywi- ości widzialny obraz jest najczęściej 3 - 4 n mniejszy

anel obsługi

Prawie każdy telewizor posiada przyciski erujące (regulacja obrazu, zmiana kanałów) udowane w panel. Przeważnie są one dość ewygodne w obsłudze - lepiej używać pilota Obok włącznika/wyłącznika znajduje się yświetlacz LED informujący, który program becnie oglądasz. Funkcje specjalne przedstawia- są za pomocą symboli, np. wyłączenie głosu o przekreślony głośnik
Tutaj zwykle znajdują się także końcówki do dłączenia zewnętrznych urządzeń wejścio- ych i wyjściowych, takich jak np. słuchawki

ilot

Pilot wysyła promieniowanie podczer- one. Dzięki niemu można obsługiwać te- wizor bez konieczności wstawania z fote- Często na pilocie znajduje się tylko kilka dstawowych funkcji. Zdarza się jednak k, że niektóre funkcje można wywołać je- nie za jego pomocą



Kineskop

● Jest to lejkowato uformowana szklana kolba. Za pośrednictwem dostarczanych impulsów elektrycznych są na jego powierzchni odpowiednio aktywowane poszczególne punkt obrazu, wyświetlane w kolejnych linijkach

Głośnik

● Urządzenia monofoniczne posiadają tylko jeden głośnik, który najczęściej zlokalizowany jest z przodu
● W odbiornikach stereofonicznych po obu stronach znajdują się wnęki z wbudowanymi głośnikami

Tuner

● Tuner przez gniazdo antenowe lub SCART otrzymuje informacje o obrazie i głosie, zbierane przez podłączoną antenę, a wysyłane przez telewizyjne stacje nadawcze
● Dane te zamieniane są na sygnały elektryczne, które następnie wędrują do głośników i kineskopu. Tam przetwarzane są odpowiednio na dźwięki i obrazy

INFO
Kupujemy telewizor

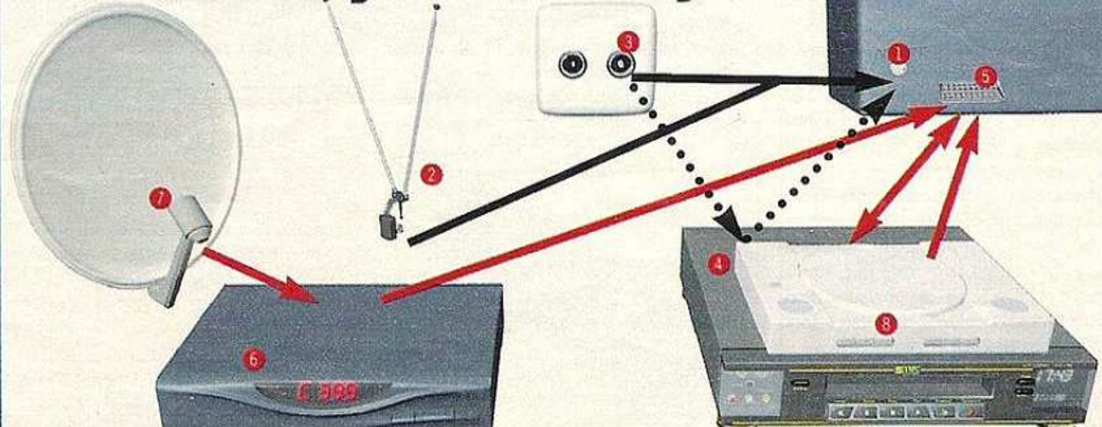
Przenośne telewizory z pilotem można kupić już za 600 zł. Różnicę w jakości rozpoznasz po dostępności dodatkowych funkcji telewizora.

Liczba kanałów
Jeżeli masz możliwość odbioru wielu programów (przez satelitę lub kablówkę), powinieneś wybrać telewizor z odpowiednio dużą liczbą możliwych do zapamiętania kanałów

Wielkość ekranu
Jeżeli chętnie siadasz blisko telewizora (nie jest to zdrowe dla oczu), nie potrzebujesz wielkiego ekranu. Najczęściej wystarczy dobre urządzenie o przekątnej 14 cali (37 cm)

Parametry ekranu
Jeżeli długo przesiadujesz przed ekranem lub często grywasz na konsoli, powinieneś zwrócić uwagę na głębokość kontrastu. Odpowiedni jego dobór pozwoli oszczędzać oczy

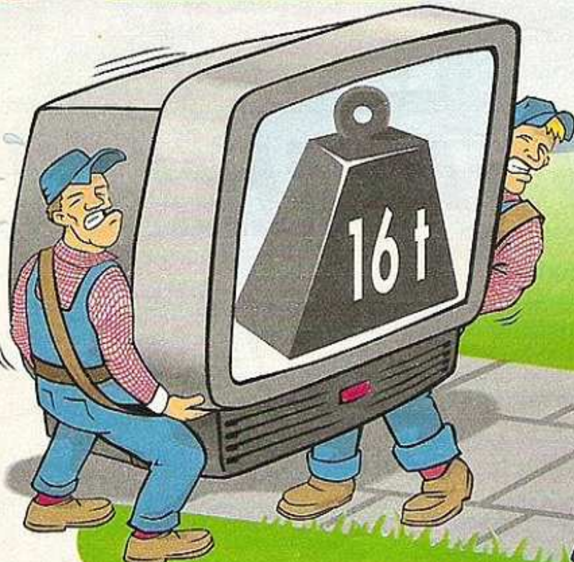
Gniazda z tyłu obudowy

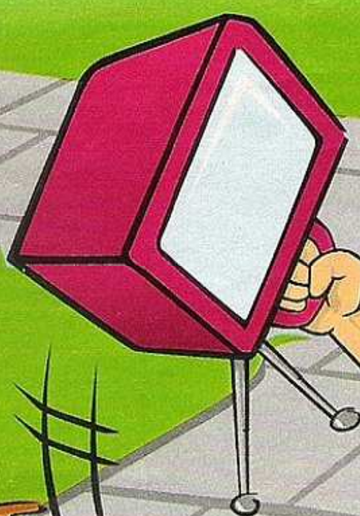


Gniazda z tyłu obudowy - Do gniazda antenowego ❶ telewizora podłącza się zwykłą antenę pokojową ❷, antenę zbiorczą (lub sieć kablową) ❸. Jeśli do odbioru sygnału telewizyjnego używa się magnetowidu ❹ należy go podłączyć między anteną, a telewizorem (linia kropkowana). Do kolejnego gniazda /SCART/ ❺ podłącza się tuner telewizji satelitarnej ❻ z talerzem anteny satelitarnej ❼, konsolę do gier ❽ lub magnetowid

Tekst: Ulrike Goreßen · Ilustracje: Horst Kolodziejczyk

Telewizor w kawałkach







Przegląd telewizorów przenośnych: Daewoo, Grundig, LG, Philips, Samsung, Sony



Nie musi to być od razu olbrzymi telewizor. Małe urządzenia przenośne również zapewniają wysoką jakość obrazu i satysfakcję

Przenośne telewizory nie kosztują wiele, a są bardzo praktyczne. Są wśród nich urządzenia o wysokiej ostrości obrazu, atrakcyjnych kształtach i z przydatnymi dodatkami. W CLICK-u prezentujemy dziewięć popularnych modeli

W domu często dochodzi do telewizyjnego konfliktu interesów. Mama chce oglądać telenowelę, ojciec wiadomości, siostra upiera się przy serialu z jej ulubionym aktorem, a ciebie właśnie czeka kolejny turniej walk Dalekiego Wschodu, który pragniesz rozegrać na swej konsoli.

W takiej i podobnych sytuacjach przydałby się dodatkowy, niewielki nawet telewizor. Nie musi to być potwór kosztujący ponad 3000 zł. Już poniżej 1000 zł można kupić mniejsze telewizory, spełniające nasze wymagania. Osiem z nich prezentujemy w CLICK-u, wyjawiając ich mocne i słabe strony.

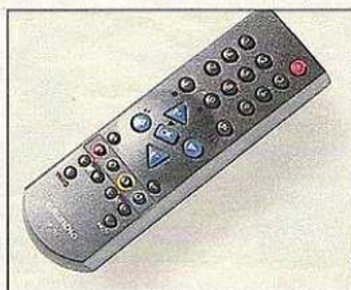
Co oferuje nam przenośny telewizor?

● Zgodnie z nazwą powinien być wyposażony w uchwyt do przenoszenia, umożliwiający zaciągnięcie go tam, gdzie jest właśnie potrzebny. Uchwyt musi być porządnie umocowany i trwały, ponieważ takie telewizorki ważą od 8 do 10 kilogramów.

● Zasadniczo w małych telewizorkach wykorzystuje się standardowe kineskopy. Dlatego ekrany wszystkich z nich są niemal identycznej wielkości, a mianowicie o przekątnej 14 cali (37 cm). Ze względu na czarną obwódkę na obrzeżach kineskopu faktycznie widziany obraz ma przekątną ekranu zmniejszoną do 13 cali (34 cm). Przy takich wielkościach ekranu format kinowy 16:9 ❶ nie jest jeszcze zbyt popularny. Wszystkie dostępne urządzenia zbudowano w formacie obrazu 4:3. Jednak niektóre testowane modele, np. Sony czy Samsung, umożliwiają ustawienie formatu kinowego 16:9 na ekranie 4:3.

Niektóre telewizorki przenośne są wyposażone w lepszej jakości kineskopy. Model Sony posiada kineskop Trinitron ❷.

● Czasem supermarkety oferują przenośne TV już za około 600 zł. W korzystnej ofercie musi również znaleźć się wygodny i funkcjonalny pilot do telewizora. Powinien on posiadać duże i bez problemów wciskające się klawisze dla wszystkich najważniejszych funkcji. Zalicza się do nich zmianę programów, regulację głośności, czy przycisk włączenia/wyłączenia. Do tego pilot powinien funkcjonować przy pewnej elastyczności ustawienia, a nie jedynie wtedy, gdy celujemy nim idealnie w czujnik na telewizorze.



Pilot powinien być zbudowany przejrzyście. Powyżej model umożliwiający również obsługę magnetowidu oraz telewizji satelitarnej

Oczywiście im więcej funkcji oferuje telewizor, tym więcej przycisków na pilocie i panelu sterującym. Sprawdź przed zakupem, czy jesteś w stanie szybko i bez problemów odnaleźć najważniejsze z nich.

Ci, którzy używają magnetowidów, czy innych urządzeń, jak choćby tuner telewizji satelitarnej, mogą również zdecydować się na uniwersalnego pilota. Zamiast kilku, leżących to tu, to tam, otrzymujemy jeden pilot, którym sterujemy wszystkimi urządzeniami. Zanim jednak dokonasz zakupu dokładnie sprawdź posiadane piloty od magnetowidu i telewizora. Niektóre modele tych urządzeń sprzedawane są z pilotami, potrafiącymi obsłużyć także telewizory (lub magnetowidy)

INFO

Kupujemy telewizor

Podczas kupowania telewizora powinieneś zwrócić uwagę czy ma on hyperband, telegazetę, budzik i jakie posiada złącza. Ważne są też:

Cena

Przenośne aparaty telewizyjne z pilotem można kupić już za 600 zł. Są to modele najgorzej wyposażone, np. nie posiadają telegazety.

Liczba kanałów

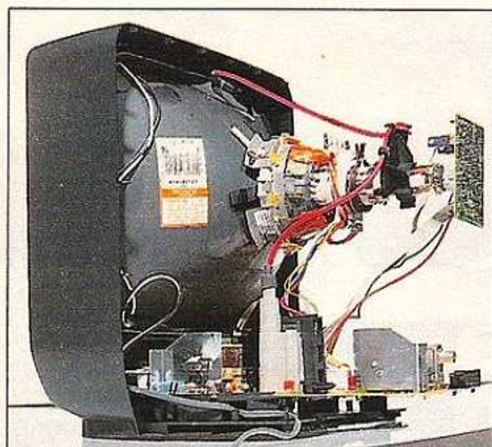
Jeżeli masz możliwość odbioru wielu programów (przez satelitę lub kablówkę), powinieneś wybrać telewizor z odpowiednio dużą liczbą możliwych do zapamiętania kanałów.

Wielkość ekranu

Jeśli chętnie siadasz blisko telewizora (nie jest to zdrowe dla oczu), nie potrzebujesz wielkiego ekranu. Najczęściej wystarczy dobre urządzenie o przekątnej 14 cali (37 cm).

Parametry ekranu

Jeżeli długo przesiadujesz przed ekranem lub często grywasz na konsoli, powinieneś zwrócić uwagę na głębokość kontrastu. Odpowiedni jego dobór pozwoli oszczędzać oczy.



Zastosowany w telewizorze kineskop ma decydujący wpływ na jakość obrazu. Powyżej: Sony Black Trinitron

tego samego producenta. Najbardziej renomowane firmy dołączają do swoich produktów piloty uniwersalne, przy których pomocy można sterować także telewizorem (lub magnetowidem) wyprodukowanym przez konkurencję.

● Większość oferowanych telewizorków posiada moduł telegazety, dzięki któremu możesz mieć dostęp do wielu informacji, dotyczących stacji telewizyjnych (np. programu). Przeważnie w ofercie producenta znajdują się dwa modele tego samego telewizora różniące się wyłącznie tą cechą. Telewizorki bez telegazety są o około 100 zł tańsze.

● Bardzo wygodną funkcją jest wyłącznik czasowy, tzw. Sleep Timer ❺.

● Jeśli przenośny telewizor kosztuje więcej niż 800 zł, to powinien posiadać tuner telewizji kablowej. Dzięki temu będziesz mógł odbierać pasmo hyperband, czyli większą liczbę programów.

● Bardzo użyteczna jest funkcja mute (wyciszenie). Wystarczy jedno naciśnięcie klawisza, żeby całkowicie wyłączyć głos. Kolejne przyciśnięcie przywraca głośność na takim samym poziomie, jak przed wyciszeniem.

● Do podstawowego wyposażenia wszystkich telewizorów należy antena teleskopowa. Używając jej nie uzyska się co prawda tak czystego obrazu i jakości głosu, jak przy antenie domowej, kablowej lub satelitarnej, ale zawsze może ona służyć jako antena „w razie potrzeby".

● Ważne dla fanów wideo i konsolowych graczy jest gniazdo SCART ❻. We wszystkich urządzeniach znajduje się ono na tylnej ściance obudowy i to do niego dołącza się magnetowid oraz konsolę. Kto nie ma ochoty na ciągłe ich przełączanie może sobie sprawić skrzynkę przyłączeniowo-rozdzielającą. Wtedy można jednocześnie podłączyć: magnetowid, kamerę video, antenę satelitarną, a także Nintendo 64, Sony Playstation lub Dreamcast. Jednak uwaga! Jeżeli podczas gry chcesz mieć szczególnie dobrą jakość obrazu lub oglądać filmy bezpośrednio z kamery, powinieneś koniecznie zwrócić uwagę jakie formaty obrazu są wspierane przez dany telewizor. Większość z nich akceptuje bowiem jedynie standardowy sygnał video.

Czym różnią się przenośne telewizorki od wielkich, drogich urządzeń TV?

Podstawowe elementy obu wymienionych powyżej typów telewizorów są bardzo podobne (zob. „Telewizor w kawałkach" na str. 37). Jest jednak wiele istotnych różnic, które oczywiście mają wpływ na cenę.

● Przenośne telewizorki oferują maksymalną częstotliwość odświeżania 50 klatek na sekundę. Dlatego też zawsze gdy bardziej zbliżymy się do ekranu widoczne jest na nim lekkie migotanie. Wiele dużych telewizorów nowej generacji pozwala wyświetlać 100 klatek na sekundę, czyli aż dwukrotnie więcej. Dzięki temu nie zauważa się na nich migotania. Mają za to innego rodzaju problem z obrazem. Na przykład szybko przemieszczający się na ekranie samochód będzie powodował ciągnący się za nim ogon świetlny, zupełnie niczym kometa.

● Jakość obrazu przenośnych telewizorków jest również niższa niż w dużych urządzeniach. Szerokość pasma wideo obrazu telewizyjnego sięga do 5 MHz. „Maluchy" redukują ją do 2-3 MHz, przez co obniża się jakość obrazu.

W przeciwieństwie do dużych, drogich telewizorów, mniejsze nie mają przeważnie chipa regulującego automatycznie ostrość obrazu. Dlatego też czasami można w nich „podziwiać", np. mieniące się szaloną grą kolorów, pasiaste koszule. Za efekt ten odpowiadają zmieniające się na kolejnych obrazach kolory.

● „Maluchy" zasadniczo oferują jedynie dźwięk monofoniczny. Dopiero powyżej przekątnej 21 cali (55 cm), dźwięk stereofoniczny uchodzi za standard dla telewizorów. Wadę tę możesz jednak łatwo obejść, jeśli posiadasz stereofoniczny magnetowid. Wystarczy, że konsolę podłączysz do telewizora przez magnetowid i podepniesz do niego również wieżę stereofoniczną, lub choćby głośniki od PC.



Skrzynka przyłączeniowa kończy uciążliwe zmienianie wtyczek SCART

O parametrach telewizora, bez znaczenia czy to przenośnego czy normalnego, decyduje kilka takich samych parametrów. Poniższa tabelka zawiera najważniejsze informacje dotyczące opisywanych modeli telewizorów przenośnych. Teraz na pewno wybierzesz właściwy telewizor, który będziesz mógł podłączyć do konsoli.

modele / parametry	Daewo 14Q1T	Grundig P37-830/4 text	Grundig P45-830/4 text	LG CF-14F60X	Philips 14PT 1354	Philips 14PT 1374	Philips 14PT 2683	Samsung CK14F1T	Sony KV14T1K
przekątna ekranu (cale)	14	14	17	14	14	14	14	14	14
liczba kanałów	70	70	70	100	100	70	100	100	60
hiperband	+	+	+	+	-	-	+	+	-
telegazeta	+	+	+	+	-	-	+	+	+
sleep/timer	+	+	+	+	+	+	-	+	+
wyj. słuchawkowe	+	+	+	+	+	+	+	+	+
wyjście AV z przodu	+	-	-	+	+	-	-	+	+
inne		odtwarzanie NTSC	odtwarzanie NTSC	ZOOM, możliwy format 16:9, pamięć indywidualnych ustawień dźwięku i obrazu	Contrast Plus, regulacja ostrości, 24 h timer-budzik	regulacja ostrości, 24 h timer-budzik	stereo	ZOOM, możliwy format 16:9	kineskop Black Trinitron, możliwy format 16:9
cena	Supercena 699	Supercena 699	999	799	Supercena 699	799	899	Supercena 649	999

Leksykon

Poniżej objaśniamy najważniejsze fachowe pojęcia, które najczęściej pojawiają się w artykułach dotyczących telewizorów.

❶ Format kinowy 16:9

● *Wiele aparatów telewizyjnych zbudowano w standardzie obrazu 4:3*

W największych stacjonarnych urządzeniach z przekątną ekranu minimum 29 cali (70 cm) popularyzuje się jednak format kinowy 16:9. Wtedy przy filmach kinowych nie ma przeszkadzających czarnych belek na górze i u dołu ekranu („Letterbox").
Z drugiej strony wiele programów telewizyjnych i seriali nadal nagrywa się i prezentuje w starym formacie 4:3. Na telewizorze 16:9 otrzymuje się wtedy grube czarne belki po bokach ekranu.

❷ Kineskop Trinitron

● Kineskop Trinitron to wynalazek Sony. Ma on przyciemniane przednie szkło oraz nowy typ maski (rodzaj siatki po wewnętrznej stronie ekranu), dzięki której poprawia się ostrość obrazu i czystość kolorów.

❸ Jasność

● Jasność podaje się jako: Candela na metr kwadratowy (cd./m2). Składa się ona z dwóch wartości. Jedna określa głębokość rzeczywistej bieli, druga natomiast informuje czy czarny rzeczywiście jest głęboko czarny, a nie szarawy. Do pomiarów jasności używa się czarno- białego obrazu kontrolnego.

❹ Czystość kolorów

● Na ekranie każdy punkt składa się z trzech kolorów: czerwonego, zielonego i niebieskiego. Jeśli wiązki elektronów nie trafią dokładnie w wymagany punkt ekranu dochodzi do rozmazania kolorów. Wtedy np. na brzegu białego żagla widać liliową kreskę.

❺ Sleep-Timer

● Ten wyłącznik czasowy pozwala na automatyczne przejście telewizora w tryb „uśpienia", po samodzielnie wprowadzonym czasie (często to maksymalnie 2 godziny). Niektóre modele są również wyposażone w automatyczny włącznik. Takie telewizory mogą służyć np. jako budzik: o podanej godzinie włączą się na wybranym kanale z ustalonym poziomem głośności.

❻ Sygnał RGB

● Na ekranie telewizora każdy kolor składa się z trzech barw podstawowych: czerwonej, zielonej i niebieskiej (RGB). Obrazy i programy TV lub filmy wideo muszą zatem najpierw zostać przetworzone na te kolory, by kineskop otrzymał odpowiednie informacje, które będzie mógł wykorzystać. Podczas konwersji mogą jednak powstać pewne drobne nieścisłości, które wpłyną na pogorszenie jakości obrazu wyświetlanego na ekranie.
Jeśli do kineskopu wędrują dane przez złącze SCART jako sygnały RGB, jakość obrazu wyraźnie się poprawia. Szczególnie zauważalne jest to przy konsolach i odtwarzaczach DVD.

Tekst: Ulrike Goreßen, Walter Schild · Zdjęcia: Michael Kayser · Ilustracje: Markus Beyer

Operacja Fu

Furby przemawia w dziwnym języku, potrafi tańczyć, a zasypiając chrapie. Jest tak mądry, że koniecznie musieliśmy sprawdzić, co ukrywa w środku. A więc... skalpele w dłoń!



Furby'ego można rozebrać ze skórki. Futerka dostępne są na razie w osiemnastu odmianach kolorystycznych

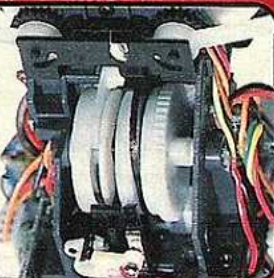


Czujniki i elektronika stworka chronione są przez bardzo praktyczny i stabilny plastikowy szkielet

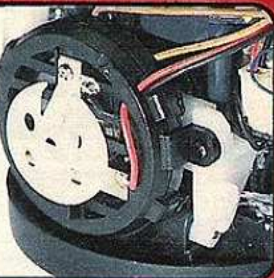
Cybernetyczne organy



OCZY
Czujnik światła nad oczami Furby'ego odpowiada za rozpoznawanie światła i ruchu. Dzięki odbiornikowi i nadajnikowi podczerwieni maskotki mogą porozumiewać się między sobą



SERCE
Okazuje się, że za wszystkie ruchy Furby'ego odpowiada tylko jeden silnik! Natomiast uszy, oczy i usta stworka mogą przemieszczać się niezależnie dzięki systemowi zębatych kółek



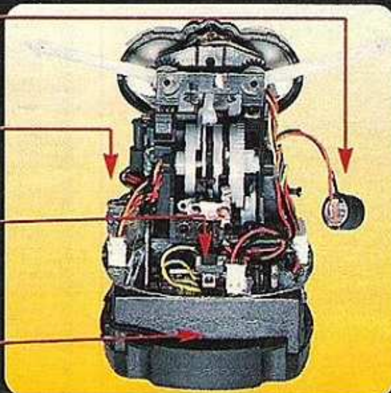
GŁOS
Oto jeden z trzech czujników, które aktywuje się poprzez naciskanie. Za nim znajduje się głośniczek dla wszelkiego rodzaju odgłosów, a mikrofon umieszczony jest z boku

WIDOK Z PRZODU



Połączenie plastiku, czujników dotykowych, czujnika podczerwieni, mikrofonu i głośniczka sprawia, że Furby nie tylko reaguje na twój dotyk, ale może również wypowiadać się np. na takie tematy jak zadowolenie, zabawa i sen

WIDOK Z TYŁU



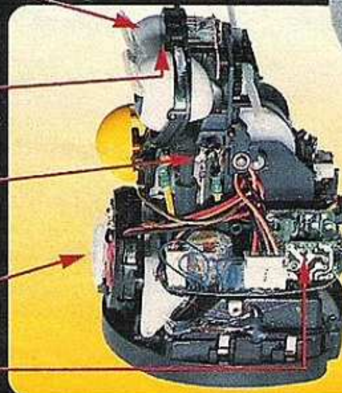
Mikrofon
Furby reaguje na odgłosy z otoczenia

Czujnik wewnętrzny
dzięki niemu stworek odczuwa wstrząsy, czy zmiany wysokości

Czujnik dotykowy
podrap maskotkę po plecach, a Furby zacznie mruczeć z zadowolenia

Ruchoma podstawka
Furby może pochylać się do przodu

WIDOK Z BOKU



Czujnik podczerwieni
dzięki niemu Furby komunikuje się ze swoimi braćmi

Czujnik światła
pomaga stworkowi rozróżniać ciemność od jasności

Silnik
oto napęd dla wszystkich ruchów Furby'ego

Czujnik dotykowy
przekazuje informacje o dotykaniu brzuszka

Trzy płytki
procesor, mózg stworka

rby



Dzień dobry! Głodny! Hi hi, łaskoczesz mnie! Furby jest stworkiem, który doskonale potrafi porozumieć się z ludźmi!

FURBIAŃSKI,

CZYLI JAK DOGADAĆ SIĘ Z FURBY'M

Gada cały czas, ale co konkretnie mówi? Oto jak tłumaczy słowa stworka jego twórca, Dave Hampton

a-mej = głaskanie
Furby jest wielkim pieszczochem: „A-mej/ko ko" (Głaszcz mnie jeszcze!)

bu = nie
Nie lubi, kiedy znikasz mu z pola widzenia: „Hej/ka/bu/ajaj/ju-naj" (Hej, nie widzę cię!)

du-ej = zadowolenie
Bardzo zadowolony może powiedzieć: „Da/du-ej/wa!" (Pyszna zabawa!)

aj-aj = patrzeć, widzieć
Kiedy zrobi się jasno, Furby ucieszy się i powie: „Hej Ka/aj-aj/ju-naj" (Hej, widzę cię!)

a-lo = światło
Na powitanie dnia może stwierdzić, „Da/a-lo/ju-taj" (Słońce wschodzi, Dzień dobry!)

a-tej = głodny, jeść
Około południa maluch wyzna: „Ka/a-tej" (Jestem głodny)

ku-do=zdrowie
Jeżeli rozboli go brzuszek, pożali się: „Ka/bu/ku-do" (Jestem chory)

li-ku = dźwięk
Furby nie lubi hałasu: „Da/li-ku/wa" (Za głośno!)

mej-mej = miłość
Jeżeli zdobędziesz jego miłość, bez wahania wyzna: „Ka/mej-mej/ju-naj" (Kocham cię)

mej-ta = pocałunek
Potrzebuje wiele czułości: „Mej-ta/ka" (Pocałuj mnie)

na-ba = zmierzch
A oto pożegnanie: „Da/a-lo/na-ba" (Zachodzi Słońce, czyli Dobranoc)

ni-taj = łaskotki
Znudzony Furby będzie prosił: „Ni-taj/ka" (Połaskocz mnie)

nu-lu = radość
Podczas zabawy z innymi stworkami: „Ka/mi-mi/nu-lu/wa!" (Jestem bardzo szczęśliwy!)

to-lu = lubić
Kiedy będzie miał ochotę na chwilę zabawy, oświadczy: „Ka/to-lu/mej-ta" (Widzę cię!)

łej-lo = spać
Najlepiej nie budź go zanim wypocznie: „Jo/ka/łej-lo/ko-ko" (Jeszcze pośpię!)

wi-ti = śpiewać
Na dobranoc chętnie posłucha piosenki: „Wi-ti/ka/łej-lo" (Zaśpiewaj mi na dobranoc!)

Zabawne stworki podbiły serca ludzi na całym świecie. Ich największą zaletą jest niewątpliwie inteligencja. Furby gada, mruczy, kiwa się, rozróżnia dzień od nocy i śpiewa piosenki. Po pewnym czasie zaczyna również używać większej liczby słów. Od dawna ciekawiło nas, jak on to wszystko robi.

W celu wykrycia prawdy (i tylko całej prawdy) przeprowadziliśmy „Operację Furby". Rozebraliśmy naszego milusińskiego na małe kawałeczki. Co odkryliśmy? 64 kilobajty pamięci, procesor, silniczek, osiem czujników, a także przewody, płytki, kółka zębate i trochę plastiku. Pomysłowe połączenie tych wszystkich elementów sprawia, że Furby wspaniale udaje żywe stworzenie.

Maskotka czerpie prąd z czterech baterii i dzięki nim może się kiwać, mówić i mrugać przez 28 godzin. Po tym czasie wystarcza tylko zmienić baterię i Furby będzie jak nowy. Nie ma się jednak czego obawiać, po wymianie baterii stworek nie zapomina raz wyuczonych trików. Jego pamięć można bowiem wyzerować jedynie naciskając specjalny przycisk.

W przeciwieństwie do Tamagotchi Furby nie mogą umrzeć, a przy złej opiece będą chorowały. Są żywe od stóp do ... ust. Za odbieranie przez nie bodźców odpowiadają czujniki dotykowe. Jeżeli żaden z nich nie jest uaktywniany przez około pięć minut lub zapadnie ciemność, pluszowy kłębek zaczyna chrapać i zapada w energooszczędny sen. Jego drzemkę może przerwać tylko bodziec pochodzący z zewnątrz. Furby nie męczy więc swoich opiekunów i nie budzi się z krzykiem w środku nocy.

Stworek przechodzi przez cztery stadia rozwoju: w kolejnych godzinach działania uaktywniane zostają zasoby słówek. Tak naprawdę nie uczy się więc nowych wyrazów. Procesor po prostu stopniowo udostępnia mu wcześniej zaprogramowane elementy.

Furby jest bardzo towarzyski i lubi spotykać się z innymi stworkami ze swojego gatunku. W czasie spotkań maskotki komunikują się ze sobą dzięki czujnikom podczerwieni, które znajdują się nad ich oczami. Na podczerwień działają także inne urządzenia. Czasami może doprowadzić to do zabawnych nieporozumień. Odważniejsze Furby mogą bowiem próbować nawiązać kontakt z pilotem od telewizora!

Reakcje stworków na otoczenie nie są nieograniczone. Furby rozpoznaje mrok i światło, wie kiedy jest głośno lub cicho, czuje jak się go dotyka, czy przemieszcza. To zupełnie wystarcza do tego, żeby spełniał swojezadanie interaktywnej zabawki..„dah/duh-aj/wah!"

www. furby. com. pl

Furby'ego dostarczyła do testów firma Hasbro Poland

Tekst: Christian Müller Zdjęcia: Michael Kayser (12)

Kurs Word

Zrób własną okładkę na CD

Część pierwsza: Przygotowywanie szablonu dokumentu



Twoje ulubione hity znalazły się już na wypalonej płycie CD. Brakuje ci jeszcze tylko odpowiedniego opakowania. Możesz je wykonać w prosty sposób, wykorzystując program Word

Każdy właściciel nagrywarki CD dobrze zna ten problem. Z wielkim trudem wypaliłeś sobie kolekcję ulubionych utworów, ale brakuje ci fajnych okładek na pudełka. Na pewno nie zamierzasz ich robić przy pomocy przyrządów kreślarskich lub kolorowych kredek. Jest jednak proste wyjście z tej sytuacji. Za pomocą programu Word profesjonalnie przygotujesz okładki. Word, który wchodzi w skład Microsoft Office, jest szeroko znanym i stosowanym programem do edycji tekstu.

Z pierwszej części cyklu dowiesz się w jaki sposób przygotować szablon dokumentu, dzięki któremu zarówno przednia jak i tylna okładka dla CD zmieszczą się na jednej stronie A4. W części drugiej napiszemy natomiast o obróbce tekstu i rysunków.

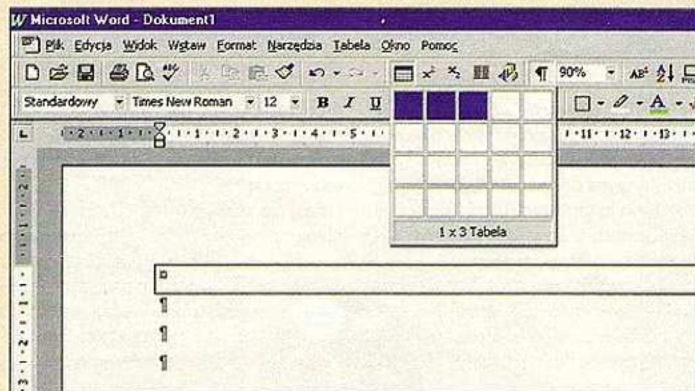
1. Wstawianie tabel

Okładka na CD składa się z dwóch ważnych elementów: przedniej strony tytułowej z podpisem i ewentualnym obrazkiem oraz wkładki na tylną stronę, połączonej jednocześnie z dwiema bocznymi krawędziami. Oba te elementy najlepiej wykonać przy użyciu funkcji tabeli.

● Do pustego dokumentu najpierw wstaw pojedynczą tabelę, która będzie przednią stroną okładki. W tym celu kliknij na ikonie „Wstaw tabelę" a potem na kwadracik w górnym lewym rogu. Innym sposobem jest wybranie z menu Tabela/ Wstaw, gdzie jako liczbę kolumn i wierszy podaje się jeden.

● Pod tabelą wstaw dwa wolne miejsca. W tym celu wciśnij dwa razy Enter.

● Na drugi element okładki potrzebna jest tabela o jednym wierszu, ale z trzema kolumnami. Kliknij więc na „Wstaw tabelę", a potem na trzeci kwadrat od lewej w najwyższym rzędzie.



Tabele na obie części okładki tworzysz przy pomocy ikony „Wstaw tabelę". Niebieskie pola oznaczają rzędy i kolumny

2. Ustalanie wielkości tabel

Word pozwoli ci z milimetrową dokładnością ustawić wysokość i szerokość komórek tabeli.

● Kliknij najpierw na komórce górnej tabeli, a następnie wybierz z menu Tabela opcję „Wysokość i szerokość komórki"

● W polu „Wysokość wiersza 1:" ustaw opcję „dokładnie" i wpisz 12 cm w polu przy słowie „na". Pamiętaj, żeby wpisać miarę „cm", bo w przeciwnym razie Word użyje miary w punktach (pt).

● Teraz zmień na zakładkę „Kolumna" i dla „Szerokość kolumny 1" również wpisz wielkość „12 cm". Całość zmian dla pierwszej tabeli zaakceptujesz wciskając „OK".

● Szerokość komórek na tylną stronę okładki zmienia się w podobny sposób. Po przejściu do pierwszej z komórek w drugiej tabeli wybierasz „Tabela-Wysokość i szerokość komórki".

● W „Szerokość kolumny 1:" wpisz „0,6 cm". Klikając na przycisku „Następna kolumna" będziesz mógł ustalić wielkość środkowej kolumny. Powinno to być „13,8 cm". Jeszcze raz kliknij na „Następna kolumna" i w prawej kolumnie wpisz „0,6 cm".

● Musisz jeszcze komórkom drugiej tabeli nadać odpowiednie wysokości komórkom drugiej tabeli. W tym celu zmień zakładkę na „Wiersz", a potem opcję „Automatyczne" na „Dokładnie". W polu „na" wpisz „11,7 cm". Na końcu potwierdź zmiany dokonane w drugiej tabeli przez „OK". Szablon dla okładki jest już gotowy i teraz trzeba wpisać teksty.



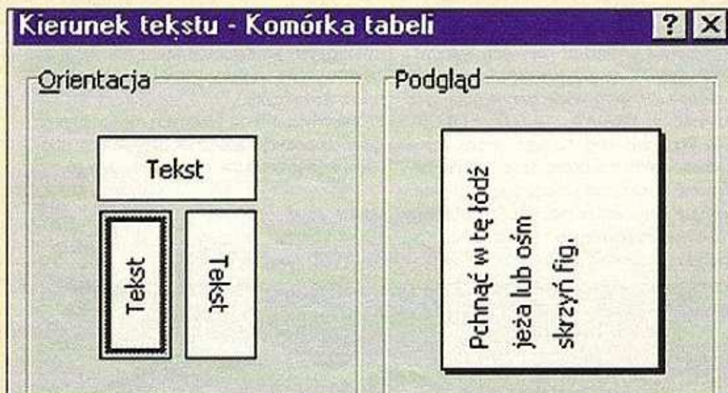
W „Tabela - Wysokość i szerokość komórki" ustawiasz dokładne wielkości komórek tabeli

3. Opis na bocznych częściach okładki

Tekst powinien być umieszczony pionowo w wąskich polach drugiej części okładki. W ten sposób będzie później dobrze pasował do pudełka.

Oczywiście kierunek przebiegu tekstu zależy od twoich upodobań. Poniżej przedstawiamy najczęściej spotykane rozwiązanie.

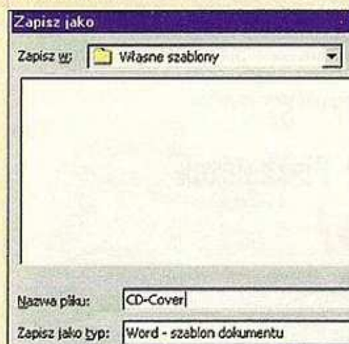
- Najpierw kliknij prawym przyciskiem myszy na lewym polu drugiej tabeli i wybierz z Pop-Up-Menu zapis „Kierunek tekstu". Kliknij na polu, w którym „Tekst" biegnie od dołu do góry, a potem na „OK".
- Musisz jeszcze wypośrodkować tekst w przestrzeni pola zarówno w pionie jak i w poziomie. W tym celu jeszcze raz kliknij prawym przyciskiem myszy na skrajnie lewej komórce drugiej tabeli i wybierz „Wyrównanie - Wyśrodkuj w pionie".
- Tekst rozmieścisz centralnie klikając na ikonie „Wyśrodkuj" na pasku narzędzi „Formatowanie".
- Tak samo ułożysz go w skrajnie prawej komórce drugiej tabeli. Musisz tylko w menu „Kierunek tekstu" wybrać przebieg tekstu z góry na dół. Wypośrodkuj go też w pionie i poziomie.



Tekst na boczne strony okładki ustawiasz pionowo wybierając z zakładki „Kierunek tekstu" i klikając na okienko z literami biegnącym od dołu do góry

4. Zapisywanie jako szablon

Okładce brakuje jeszcze tekstu i grafiki. Wcześniej musisz jednak zapisać dokument jako szablon. W tej postaci będziesz mógł używać go do wszystkich swoich CD.



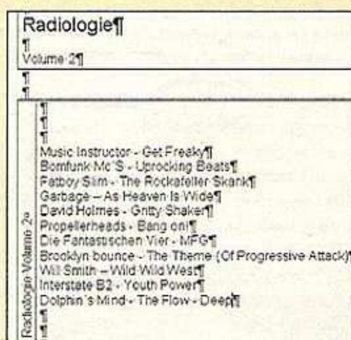
Zapisz wygląd okładki jako szablon dokumentu. Dzięki temu będziesz mógł wykorzystać go do okładek wielu płyt

- Najpierw musisz stworzyć miejsce na własne szablony. W tym celu przejdź do Windows, uruchom Exploratora (Start/ Programy) i zmień katalog na ten z szablonami Office (domyślnie: C:\Program Files\Microsoft Office\Szablony). Utwórz katalog „Plik- Nowy Element - Folder". Możesz nadać mu np. nazwę „Własne Szablony".
- Wróć do Worda i wybierz opcję „Plik - Zapisz".
- W typie danych ustaw „Word - szablon dokumentu" i zapisz go pod dowolną nazwą np.: „CD-Cover" we właśnie utworzonym katalogu (w tym przypadku C:\Program Files\Microsoft Office\Szablony\Własne Szablony).
- Szablon jest już gotowy. Jeśli kiedykolwiek przyjdzie ci ochota coś w nim zmienić, musisz pamiętać, żeby otworzyć go w formie szablonu i zapisać go pod tą samą lub nową nazwą.

5. Korzystanie z szablonu

Teraz możesz zamknąć szablon dokumentu i otwórzyć nowy dokument, który będzie oparty na tym schemacie.

- Wybierz z menu w Wordzie opcję „Plik - Nowy". Przejdź teraz na zakładkę „Własne Szablony" i wybierz „CD-Cover" (nazwa zakładki będzie odpowiadała nowemu folderowi, którego tworzenie opisano w poprzednim punkcie).
- W tym dokumencie możesz już wpisywać teksty na obu stronach okładki.
- Środkowa komórka drugiej tabeli to miejsce na opis zawartości płyty. Mogą to być pojedyncze tytuły utworów z płyty muzycznej, lub nawet długa lista programów sharewarowych, które znajdują się na CD.
- Każda z płyt powinna otrzymać swój własny plik, który znajdzie się w specjalnym katalogu na twardym dysku. Z tak przygotowanymi danymi będziesz mógł sprawnie przystąpić do drugiej części kursu, w której sięgniemy po opisane już okładki i zdradzimy jak można ozdobić je rysunkami oraz stylowymi opisami.



W polach opakowania wpisujesz tytuł i nazwy poszczególnych utworów twojej własnej płyty

Tekst: Elisabeth Reisch · Zdjęcia: Christian Vogel

Za piątym kółkiem
Do trzech razy sztuka

Niewiele osób już za pierwszym razem zdaje egzamin na prawo jazdy. Za to ciągle rośnie grupa nieszczęśników, którzy biją rekordy w liczbie oblanych egzaminów. Z książek na pewno można nauczyć się przepisów, ale o wiele przyjemniej jest korzystać z PRAWA JAZDY EDYCJA 2000. Program jest bogato ilustrowany i zawiera animacje, które pokazują jak zastosować konkretne przepisy w praktyce. Kiedy już przyswoisz całą wiedzę, możesz spróbować zmierzyć się z testami. Niestety po zakończeniu całego testu nie są podawane prawidłowe odpowiedzi, ani numery błędnie rozwiązanych pytań. Wadą programu jest także to, że w przypadku niektórych konfiguracji komputera nie są wyświetlane polskie znaki w Kodeksie oraz słowniczku.

Werdykt: Mimo pewnych niedociągnięć jest to pozycja znacznie ułatwiająca opanowanie przepisów ruchu drogowego.

Cena: 79 zł
Dystrybucja: Marksoft
tel. (022) 663 93 90

4



Program pomaga w opanowaniu przepisów, których znajomość jest konieczna do zdania egzaminu na różne kategorie prawa jazdy

Entliczek, pentliczek, co zrobił Piechniczek
Polska Goooola!



Zaletą programu jest możliwość wprowadzania do bazy nowych danych, dotyczących meczy rozegranych przez reprezentację po ukazaniu się programu na rynku

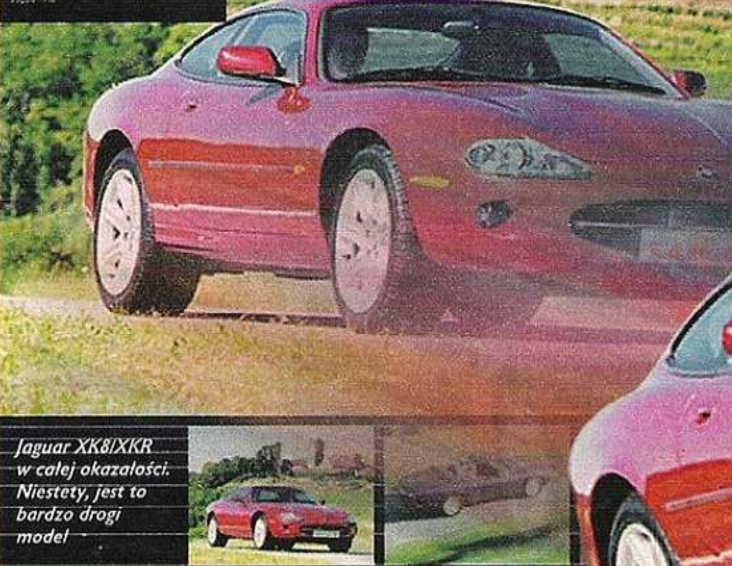
Każdy kibic piłki nożnej wie, że piłka jest okrągła a bramki dwie. Nie każdy jednak zna szczegółowe informacje o wszystkich meczach rozegranych przez reprezentację Polski i występujących w niej piłkarzach. Nie ma się jednak czym martwić. Wystarczy kupić HISTORIĘ PIŁKARSKIEJ REPREZENTACJI POLSKI. Nawet wymagający kibic powinien znaleźć w niej większość potrzebnych wiadomości.

Zawarte w encyklopedii dane są bardzo szczegółowe, np. można dowiedzieć się w jakich klubach grali wtedy reprezentanci, ile minut rozegrali w danym spotkaniu. Szkoda tylko, że program nie wykorzystuje w pełni możliwości płyty CD. Zawiera jedynie 40 niezbyt dobrej jakości filmów. W sumie wykorzystano zaledwie 1/3 pojemności krążka. Ostateczną ocenę obniża też brak polskich liter w przypadku korzystania z obcojęzycznych wersji Windows 9x oraz zła praca programu w przypadku ustawień regionalnych innych niż polskie.

Werdykt: Encyklopedia przydatna, choć mogłaby być znacznie lepsza.

Cena: 49 zł
Dystrybucja: Marksoft
tel. (022) 663 93 90

4



Cyrk na kółkach
Gaz do dechy

MULTIMEDIALNY KATALOG 1999/2000 to nie lada gratka dla miłośników samochodów. Na dwóch płytach kompaktowych zgromadzono dane dotyczące prawie trzech tysięcy samochodów. Z tego ponad połowa omówionych pojazdów jest dostępna w sprzedaży w Polsce. Dzięki temu katalog jest przydatny także dla osób zamierzających w najbliższym czasie nabyć nowe auto.

Zgromadzone dane są bardzo szczegółowe i uwzględniają wszystkie istotne charakterystyki samochodu, m.in. typ nadwozia i silnika, wymiary a nawet cenę i okres gwarancji. Poza danymi technicznymi zamieszczono także krótki opis danego modelu oraz kilka jego zdjęć. Nie zabrakło również materiałów uzupełniających, np. relacj z crash-testów oraz dokładniejszych opisów poszczególnych modeli. W wolne chwili można obejrzeć zamieszczone na drugim krążku filmy - prawie 70 minut!

Przeglądaniu materiałów zgromadzonych na płytach towarzyszy bardzo przyjemna dla ucha muzyka, a jedynym minusem jest brak polskich liter w podpisach pod zdjęciami (w przypadku obcojęzycznych wersj Windows 9x).

Werdykt: Jeśli choć trochę interesują cię samochody, to jest to pozycja dla ciebie.

Cena: 25 zł
Dystrybucja: CD Projekt
tel. (022) 519 69 00

5

Prosto w nowe stulecie
Ostatnia szansa



Zbliżający się koniec tysiąclecia nostalgicznie nastraja twórców programów multimedialnych, którzy zabrali się ostatnio za wspominki. W KRONICE XX WIEKU zamieszczono wiele bardzo ciekawych informacji na temat ważnych i mniej ważnych zdarzeń z ostatniego stulecia. Znajdują się w niej między innymi biografie stu najwybitniejszych postaci mijającego wieku. Wiadomości ilustrowane są licznymi zdjęciami, archiwalnymi filmami oraz animacjami. Można także posłuchać fragmentów archiwalnych nagrań. Polecamy zwłaszcza audycję Wojna Światów Orsona Wellesa, która swego czasu wywołała spore zamieszanie. Dzięki dobrej oprawie Kroniki

Jaguar S-Type jest tańszą ofertą firmy. Co nie oznacza, że tanią...

Takim wozem to się dopiero jeździ!

Samochody sportowe to marzenie wielu kierowców. Z drugiej strony, jazda powolnym fiacikiem wydaje się jakby troszkę mniej ryzykowna

przydatną wiedzę zdobywa się z prawdziwą przyjemnością.

Werdykt: Jeżeli chociaż trochę interesuje cię, co się działo kilka lat temu, powinieneś kupić ten program.

Cena: 169 zł
Dystrybucja: Optimus Pascal Multimedia,
tel. (033) 811 91 80

5

Była sobie Ziemia

CYWILIZACJA

DZIEJE CYWILIZACJI zajmują kilka płyt CD wypchanych przydatnymi i naprawdę ciekawymi wiadomościami

Wbrew nazwie wiadomości zawarte w ENCYKLOPEDII CYWILIZACJI dotyczą nie tylko historii ludzkiej cywilizacji. Dość obszerny materiał ilustruje bowiem także okres historii Ziemi od czasu jej powstania do pojawienia się pierwszych ludzi. Poza częścią ogólną, w której opisane są najważniejsze wiadomości na temat każdej epoki, encyklopedia zawiera także 12 działów specjalnych, tj. religia, wojna, nauka i technika. Wszystkie wiadomości są bogato ilustrowane, co dodatkowo podnosi ich atrakcyjność.

Werdykt: Bardzo ciekawa i przydatna pozycja, do wykorzystania nie tylko na zajęciach w szkole.

Cena: 169 zł (każda część)
Dystrybucja: Optimus Pascal Multimedia
tel. (033) 811 91 90

5

W zdrowym ciele zdrowy duch

MIŁOŚĆ CZY CHOROBA

Kochane zdrowie, nikt się nie dowie... Pozornie może ci się wydawać, że ENCYKLOPEDIA ZDROWIA na razie ci się nie przyda. W końcu każdy uważa, że zawsze będzie piękny, młody i zdrowy. Nic bardziej mylnego. Nawet banalny ból brzucha może skończyć się tragicznie, jeśli go zlekceważysz. Tymczasem w Encyklopedii w przystępny sposób wyjaśniono wiele problemów, umieszczono dużo dokładnie wykonanych rysunków i animacji. Największą jej zaletą są jednak diagramy, które w prosty sposób wyjaśniają, co możesz podejrzewać w razie zauważenia u siebie różnych podejrzanych objawów.

Najbardziej przydatne w Encyklopedii są tabele autodiagnozy

Kłuje cię w sercu? Może to nie miłość, a poważna choroba

Werdykt: Encyklopedia na pewno przyda się całej rodzinie.
Cena: 169 zł
Dystrybucja: Optimus Pascal Multimedia
tel. (033) 811 91 80

5

W SZKOLE

MUCHY I ROBALE

Program przeznaczony dla uczniów pasjonujących się biologią. Umożliwia wszechstronne sprawdzenie posiadanej wiedzy - zawiera prawie 3000 pytań z różnych działów biologii. Po każdym pytaniu podawane są wyjaśnienia, dzięki którym można poszerzyć swoje wiadomości.

Werdykt: Testy są użyteczne przede wszystkim dla członków koła biologicznego.

Cena: 129 zł
Dystrybucja: Optimus Pascal Multimedia, tel. (033) 811 91 80

4

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Jak podłączy

szybko i prosto CZĘŚĆ 1

Internet jest ostatnio bardzo modnym tematem. Niewiele osób jednak wie dokładnie, na czym polega jego funkcjonowanie

Pogawędki z ludźmi z najdalszych nawet zakątków świata, szybkie wyszukiwanie potrzebnych informacji, zabawa w gry sieciowe: oto tylko kilka z wielu możliwości, jakie oferuje Internet. Zanim jednak zaczniesz korzystać z jego zasobów, musisz zdobyć dostęp do ogólnoświatowej pajęczyny.

Możesz np. skorzystać ze stanowiska w kawiarni internetowej (piszemy o nich w tym numerze CLICKA!). Na dłuższą metę znacznie wygodniejsze jest jednak posiadanie podłączenia do Internetu we własnym domu. Do tego potrzebujesz nie tylko komputera i modemu. Musisz również skorzystać z usług tzw. providera. Jest to firma, która odpłatnie udostępnia ludziom dostęp do Internetu. Modem natomiast potrzebny będzie ci do uzyskania połączenia między komputerem, a urządzeniem providera.



Komputer i oprogramowanie

Punktem wyjściowym jak i docelowym dla wymiany danych jest twój komputer. Korzystasz z niego, decydując co pobierzesz z obszernych zasobów Sieci.

Strony pobrane z Internetu możesz obejrzeć za pomocą odpowiedniego programu, tzw. przeglądarki. Można go znaleźć na wielu CD-ROM-ach, dołączanych do prasy komputerowej lub bezpłatnie ściągnąć z Internetu. Za jego pomocą można także korzystać z elektronicznej poczty.

Dwa najlepsze programy to: Netscape Communicator i Microsoft Internet Explorer.

Modem

Zanim będziesz mógł obejrzeć stronę ściągniętą z Internetu, musisz połączyć się z providerem. Do tego właśnie potrzebny jest modem. Jest to w pewnym sensie telefon dla komputera: ustala połączenie pomiędzy komputerem twoim i providera, a potem wysyła przez nie dane. Modem (nazwa pochodzi od określeń modulować i demodulować) musi przetworzyć takie cyfrowe informacje na sygnały tonowe.

Ostatnio coraz większą popularnością cieszą się modemy cyfrowe. Wykorzystują one możliwości oferowane przez cyfrową sieć telefoniczną ISDN. Transmisja danych jest dwa razy szybsza niż w zwykłych modemach, ale też dużo droższa.

Web Server

Modem wysyła twoją prośbę o dane c web serwera (od angielskiego "to serve = służyć), głównego komputera provider Komputer ten może pobierać i udostępnia dane z Internetu.

Niestety, usługi providera są płatne. Doda kowo musisz zapłacić także za rozmowę tel foniczną.

Jedynym darmowym providerem jest Tel komunikacja Polska. Połączenie z Internete można uzyskać pod ogólnokrajowym num rem 0-202122. Koszt połączenia jest zawsz taki sam jak za rozmowę lokalną. Niester z tego numeru korzysta dużo osób i uzysk nie połączenia jest czasami bardzo trudr (zwłaszcza między 18 a 1 w nocy).

ć się do Internetu



Urządzenia sieciowe w Internecie połączone są kablami najnowszej generacji lub dzięki satelitom

Tak zbudowany jest Internet

Internet to nic innego jak wspólne połączenie niezliczonej ilości komputerów na całym świecie. Pojedyncze komputery połączone są nawzajem w tak zwanej Local Area Networks (LAN). Wiele takich LAN połączono tworząc Midlevel Network, zwaną również Main Area Network (MAN). Grupy MAN są z kolei połączone z Wide Area Networks (WAN). WAN na całym świecie komunikują się między sobą przez najwyższej klasy kable o wysokiej przepustowości. Te połączenia nazywa się Backbones.

Tak będzie dalej:

W następnych częściach tej serii napiszemy między innymi o:
- wyborze najlepszego providera dla każdego rodzaju buszowania w Internecie
- zasobach Sieci
- dzieleniu się dostępem do Internetu
- oszczędzaniu czasu online

Proxy Server

Oprócz web serwerów poviderzy dysponują także tzw. proxy serwerami. Komputery te połączone są z web serwerami i przechowują przez określony czas dane ściągnięte z Internetu. Jeżeli będziesz chciał po raz drugi obejrzeć daną stronę, otrzymasz ją bezpośrednio z proxy servera, bez konieczności ponownego wczytywania jej z Internetu. Dzięki temu oszczędzasz na czasie i na pieniądzach.

Jeżeli strona, którą chcesz obejrzeć, znalazła się wcześniej w kręgu zainteresowania innego użytkownika tego samego providera, również będziesz mógł ją obejrzeć za pomocą proxy servera bez konieczności ściągania jej z Internetu. Dzięki temu zapłacisz niższy rachunek.

Router

Wszystkie dane z serwera, które przesyłane są do Internetu, lub z niego pochodzą, muszą przejść przez tak zwany router. Jest to komputer, który funkcjonuje jak zwrotnica. Dzięki niemu dane w ogólnoświatowej sieci połączeń przesyłane są właściwą trasą.

Płynące przez Internet dane na czas transportu dzielone są jakby na małe paczuszki, które w punkcie docelowym składane są w całość. Każda paczuszka może wędrować innym szlakiem i przesyłanie danych trwa znacznie krócej. Router rozpoznaje jej punkt docelowy i wysyła ją właściwym połączeniem.

Informacje wędrują zatem od routera do routera przez providera i w końcu pojawiają się na twoim komputerze.

INFO

Podstawowe wyposażenie internauty

PC

Do korzystania z Internetu nie potrzeba bardzo szybkiego komputera - wystarcza już 486-ka. Prędkość, z jaką poruszasz się w Sieci, zależy w rzeczywistości od parametrów modemu i providera, a nie od PC-ta. Komputer z procesorem Pentium jest jednak o tyle lepszy, że można na nim swobodnie zainstalować odpowiednie oprogramowanie pod Windows 95 i Windows 98.

Oprogramowanie

Jako oprogramowania potrzebujesz przeglądarki: Netscape Communicatora lub Microsoft Internet Explorera. Oba programy są bezpłatne. Internet Explorer dołączono do Windows 98. Wielu providerów oferuje własne oprogramowanie.

Modem

Prędkość przy korzystaniu z Sieci zależy od tego ile kilobitów danych na sekundę jest w stanie wysłać i odebrać twój modem. Standardem jest obecnie 56 kilobitów na sekundę - takie urządzenia nazywa się modemami 56K. Korzystanie z modemu wolniejszego niż 33,6K spowoduje, że będziesz bardzo długo czekał na otrzymanie danych.

Internet provider

Istnieje wiele firm, które oferują płatne konta pocztowe i dostęp do Internetu. Telekomunikacja Polska oferuje bezpłatny dostęp (płacisz tylko za połączenie telefoniczne), jednak konto pocztowe musisz założyć u innego providera (niektórzy oferują konta pocztowe za darmo), gdyż TP takiej usługi nie świadczy.

Tekst: Christiane Strobel i Andrzej Cwalina Ilustracje: Peter Diehl

KAWA Z SIECI

c@fe internet

Internet jest teraz bardzo modnym tematem. Co masz jednak zrobić, jeżeli nie posiadasz modemu, a do tego twój komputer cały dzień okupuje młodszy brat? Wcale nie musisz rezygnować z korzystania z Sieci! Możesz wybrać się do kawiarni internetowej

Być może nigdy nie byłeś w kawiarni internetowej i nawet nie słyszałeś o takim miejscu. Nic dziwnego. Moda na lokale z dostępem do Internetu przyszła do nas całkiem niedawno. Z roku na rok stają się one jednak coraz bardziej popularne. Nowe kawiarnie i kawiarenki powstają w wielu miejscowościach (patrz Przydatne Adresy).

Kawiarnie internetowe wielu osobom kojarzą się z zadymionymi małymi pomieszczeniami, w których do późna w nocy siedzą komputerowi maniacy i nerwowo uderzają w klawisze. Nic bardziej mylnego. Kawiarnie internetowe to normalne miejsca, dla normalnych ludzi. Co więcej, przychodzą do nich osoby, które nie tylko chcą szybko skorzystać z zasobów Internetu. Do takiego miejsca można wybrać się w piątek wieczorem z przyjaciółmi, pobuszować po Sieci, ale także napić się kawy, czy zjeść coś smacznego.

Kawiarnie internetowe to nie tylko szybki dostęp do Sieci. To także modne miejsca spotkań młodzieży. W niektórych miejscach można również pograć w gry komputerowe, czy skorzystać z takich programów jak edytor tekstów.

Wiele usług zależy już od konkretnych kawiarni. Dokładnych szczegółów powinieneś dowiedzieć się na miejscu w kawiarni, z której chcesz korzystać.

OSZCZĘDZAM RODZICÓW

Krzysztof, lat 16

W kawiarni internetowej spotkaliśmy Krzysztofa, który właśnie ściągał pliki

Click!: Dlaczego korzystasz z Internetu w kawiarni, a nie w domu?

Krzysztof: To już druga kawiarnia, do której przychodzę. Nie jestem jednak maniakiem komputerowym. Po prostu muszę korzystać z Internetu. W domu mam modem, ale wolę sam płacić za Internet. Nie lubię, kiedy rodzice muszą płacić wysokie rachunki telefoniczne.

Click!: Do jakich celów najczęściej używasz Internetu?

Krzysztof: Oglądam różne strony i ściągam większe pliki. Odbieram też i wysyłam listy do znajomych. Lubię pogawędzić w Sieci i do tego celu używam programu IRC.

O INTERNECIE PRZY KAWIE

Jeżeli chciałbyś wybrać się do kawiarni internetowej, ale boisz się, że za mało wiesz o funkcjonowaniu Internetu, to naprawdę nie masz się czego obawiać. W kawiarniach pracuje wiele życzliwych osób, które pomogą ci, gdybyś miał kłopoty. Niekiedy organizowane są tutaj również za dodatkową opłatą specjalne kursy, podczas których możesz np. zgłębić tajniki Internetu, czy tworzenia stron WWW.

Niestety, w naszym kraju korzystanie z Internetu w kawiarni jest płatne. Ceny wahają się od 4 do 12 złotych za godzinę. Ich wysokość zależy od miasta, w którym znajduje się kawiarnia (najdrożej jest w Warszawie), od jej lokalizacji (w modnym lokalu w centrum miasta jest drożej niż na peryferiach) oraz od szybkości przepływu danych (im wolniejsze łącza, tym dłużej musisz korzystać z komputera przy ściąganiu plików).

Skoro za godzinę korzystania z Internetu w kawiarni płaci się tyle samo (a czasami nawet więcej), co w przypadku łączenia się z Siecią z domu za pośrednictwem modemu, to po co chodzić do kawiarni? Musisz pamiętać, że do korzystania z Internetu w kawiarni nie jest ci potrzebny ani własny komputer, ani modem czy nawet telefon. Nie potrzebujesz znać się na podłączaniu komputera do Sieci. Nie siedzisz zdenerwowany, czekając na połączenie z numerem TPSA.

Do tego w większości kawiarni znajdują się tzw. łącza stałe. Dzięki nim dane

ANDRYCHOW

- CYBER UNDERGROUND ul. Krakowska 74

BIAŁA PODLASKA

- INTERNET CAFE ul. Janowskiej 11D

BRZESKO

- INTERNET CAFE ul. Joselewicza 7

BYTOM

- INTERNET CAFE BYTOM ul. Moniuszki 16

GDAŃSK

- @INTERNET CAFE ul. Pilotów 3
- RUDY KOT ul. Garncarska 18/20

CLICK! odwiedził kawiarnię Casablanka w Warszawie



WSPÓLNE KORZYSTANIE Z INTERNETU TO DOBRY POMYSŁ!





INFO

Kafejki od kuchni

CLICK! odwiedził kawiarnię CASABLANKA w Warszawie. Od ulicy trudno zauważyć, że w głębi lokalu znajdują się komputery. Dopiero w środku drugiej sali stoi dwanaście PC. Są one, jak w większości takich kawiarni, podłączone do Internetu za pomocą tzw. stałych łącz. Dzięki temu dane przepływają bardzo szybko i nie czekasz długo na obejrzenie strony, czy ściągnięcie pliku.

Przy komputerach siedziało kilkanaście osób w różnym wieku. Z Internetu korzystają bowiem zarówno ludzie starsi, jak i młodsi. Najstarsza osoba, która przyszła do Casablanki miała ponad 60 lat.

Kawiarnie internetowe zwykle otwarte są bardzo długo. CASABLANKA działa w normalne dni od 9 do 24, a w piątki i soboty czynna jest właściwie do wyjścia ostatniego klienta. Najwięcej osób wpada do niej jednak w czasie przerw w zajęciach, czy w pracy.

Oprócz możliwości korzystania z komputera stacjonarnego, do kawiarni można przyjść także z laptopem, czyli komputerem przenośnym i podłączyć się do Internetu.

W kawiarni dużą popularnością cieszą się przeglądarki, dzięki którym można obejrzeć ciekawe strony WWW. Bardzo często wykorzystywane są również programy Irc i Icq. Dzięki nim można „porozmawiać" ze znajomymi. Kiedy wpisujesz zdania w specjalne okienko w programie, twój odbiorca widzi je prawie w tym samym czasie (jedynie z małym opóźnieniem) na swoim komputerze. W ten sposób może rozmawiać ze sobą wiele osób jednocześnie. Taki sposób porozumiewania się jest bardzo opłacalny, zwłaszcza jeżeli twój kolega mieszka bardzo daleko. Wtedy za taką rozmowę zapłacisz mniej niż za rozmowę telefoniczną.



Komputery ustawione są w różnych miejscach. Przy niektórych można nawet siedzieć na stołku barowym

Niektóre stanowiska są umieszczone bardzo blisko siebie. Najczęściej siedzisz jednak tyłem do innych użytkowników i nie przeszkadzasz im w pracy

Okazuje się, że polecenie „Nie czytaj przy jedzeniu" może okazać się trudne do wykonania. Przy komputerze lepiej jednak ograniczyć się do wypicia kawy, czy zjedzenia widelczykiem ciastka

przepływają bardzo szybko. Dlatego też w kawiarence w krótszym czasie niż w domu ściągniesz większe pliki i obejrzysz więcej stron WWW.

ŚWINKA SKARBONKA W SIECI

Z kawiarni opłaca się korzystać zwłaszcza wtedy, kiedy planuje się ściąganie z Internetu dużych plików. Jeżeli to samo zrobiłbyś korzystając z modemu, po zobaczeniu rachunku telefonicznego twoi rodzice mogliby dostać zawału.

Zaletą kawiarenek jest także to, że sam płacisz za korzystanie z Internetu. Nie musisz tłumaczyć się z powodu wysokich rachunków. Za każdym razem płacisz od razu po skorzystaniu z komputera i lepiej odczuwasz wartość czasu spędzonego w Sieci.

Powinieneś jednak korzystać z Internetu jak najbardziej efektywnie. Kiedy wybierasz się do kafejki internetowej, na samym początku ustal sobie pewien limit pieniężny, którego na pewno nie możesz przekroczyć. Internet wciąga i zanim się spostrzeżesz możesz zapłacić więcej niż założyłeś na początku.

W kawiarniach pytaj też o karty stałego klienta. W niektórych miejscach przeprowadzane są również promocje.

Dowiedz się także, czy twój kolega nie chce wybrać się do kawiarni internetowej. Zwykle im dłużej korzystasz z Internetu w kawiarence, tym mniej płacisz za taki sam okres czasu buszowania po Internecie.



Fakt istnienia kawiarni internetowych udowadnia, że nawet bez komputera, modemu, czy nawet telefonu nie jesteś pozbawiony szansy korzystania z oromnych zasobów wiedzy, jakie znajdują się w Internecie.

Przydatne adresy

GORLICE
- MINIX INTERNE CAFE ul. Piłsudskiego 6

KATOWICE
- INTERNET CAFE DEMO pl. Sejmu Śląskiego 2

KRAKÓW
- WIRTUAL WORLD ul. Konopnickiej 11
- CYBER CAFE U LOUISA Rynek Główny 13
- CAFE INTERNETul. Stefana Batorego 20
- INTERNET CAFE LOOZ ul. Mikołajska 13
- CYBER NET CAFE pl. Matejki 5
- K.K.I ul. Starowielna 20
- CYBERNET ul. Budryka 6
- J++ ul. 3 Maja 11
- MAGIEL ul. Librowszczyzny 4
- MOZILLA ul. Św. Wawrzyńca 38/1

LUBLIN
- INTERCAFE ul. Graniczna 13
- INTER-COMP ul. M.C. Skłodowskiej 3

ŁODZ
- CYBERGROTA ul. Więckowskiego 20
- INTERSIL ul. Tuszyńska 128/132

NOWY SĄCZ
- CAFE INTERNET Rynek 5

NOWY TARG
- INTERNET CAFE ul. Kościelna 7

OLKUSZ
- INTERNET CAFE ul. Bóżnicza 1

OSTROW WIELKOPOLSKI
- CAFE MEDIANA Rynek 21

POZNAN
- SONIC JR. INTERNET CAFE ul. Turystyczna 1

SZCZECIN
- INTERNET CAFE al. Wojska Polskiego 67

TORUŃ
- HACKER ul. Podmurna 28
- JEREMI Rynek Staromiejski 33

WARSZAWA
- CASABLANKA CAFE ul. K. Przedmieście 4/6
- LAMERIADA ul. Piękna 6
- netCAFE ul. Szyszkowa 21/23

WROCŁAW
- DATARIVER ul. Grabiszyńska 66E

ZAKOPANE
- INTERNET CAFE ul. Krupówki 30

Strona WWW z mnóstwem dodatkowych adresów www.cafe.cherry.lublin.pl

Tajniki dźwięków w „Gwiezdnych Wojnach"

Dzięki „Gwiezdnym Wojnom" przez kina popłynął wreszcie najwyższej klasy przestrzenny dźwięk!

Elegancki unik amerykańskiej gwiazdy futbolu Jerry'ego Rica, mijającego obrońcę przeciwnika. Udało się! Przyłożenie! Tysiące widzów wiwatuje! Wiwatowanie to ponownie rozbrzmiewa kilkanaście miesięcy później w „Gwiezdnych Wojnach - Części 1, Mrocznym Widmie", gdy podracery mijają trybuny Mos Espa Arena na Tatooine. Autorem pomysłu wykorzystania w „Mrocznym Widmie" odgłosów trybun z meczu jest Den Burt. "Nigdy nie moglibyśmy zebrać tak wielu osób i pomieścić ich w studiu", wyjaśnia reżyser dźwięku.

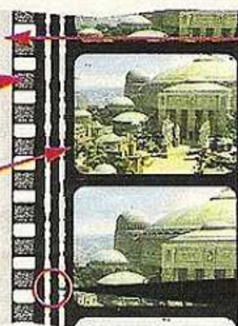
Kiedy oglądając „Mroczne Widmo" słuchamy wspaniałych efektów dźwiękowych, nie dziwimy się już, że dwa lata trwał jego etap postprodukcyjny. Tak nazywa się okres, kiedy cały materiał filmowy jest przycinany, obrabiany i wzbogacany o dźwięk. Obok tysiąca dziewięciuset efektów wizualnych powstało ponad TYSIĄC dźwięków, od mowy obcych po odgłosy wydobywające się z silników statków kosmicznych, napędów podracerów czy szum mieczy świetlnych, przecinających powietrze. Wyczekiwanie na amerykańską premierę kinową „Gwiezdnych Wojen" dodatkowo potęgował fakt, że razem z nią miał wejść do kin nowy system dźwięku - **Dolby Digital Surround EX.** Właściciele kin musieli wydać nawet do 4000 dolarów na dodatkowe głośniki na tyłach widowni, żeby móc najlepiej przedstawić dźwięk najnowszej części Gwiezdnej Sagi.

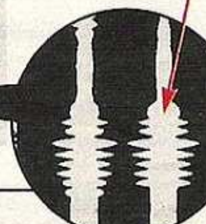
Gwiezdnej jakości dźwięk 3D

System dźwięku Dolby Digital Surround EX po raz pierwszy w historii kina umożliwia otrzymanie prawdziwie przestrzennego (360 stopni) dźwięku. Samolotom czy pojazdom kosmicznym, przelatującym na ekranie, towarzyszy więc niesamowicie realistyczne wrażenie przesuwania się odgłosów dokładnie nad głowami widzów. Przy dotychczasowych technikach odgłosy w filmach pochodziły najczęściej z lewego lub prawego tylnego rogu kina. Jeżeli się dokładnie wsłuchałeś, mogłeś odnieść wrażenie, że dźwięk prześlizguje się wzdłuż ścian, zamiast przepływać przez słuchającego. To jednak zmieniło się z nadejściem Dolby Digital Surround EX. Odgłosy z tylnych głośników nagrywane są na osobnym kanale, zatem są niezależne od głośników lewo i prawostronnych. Dlatego też niezależnie od tego czy siedzisz w środku, czy na brzegu sali kinowej, słyszysz napęd podracera tak, jakbyś znajdował się w kabinie pilota.

Digital Surround EX został rozwinięty przez weteranów techniki dźwiękowej Dolby i THX. Przedstawiciele tej ostatniej firmy uważają, że trzeba zrobić wszystko, aby dźwięk brzmiał tak, jak zmiksują go twórcy filmu. Dlatego jej pracownicy podróżowali od kina do kina, testując działanie wyposażenia nagłaśniającego w poszczególnych salach. Jeśli wszystko było w porządku, przyznawali certyfikat, odnawiany co roku. Za działaniami THX kryje się sam George Lucas. Powodów jego zachowania należy szukać w roku 1983, kiedy to do kin wkroczyły „Gwiezdne Wojny - Powrót Jedi". Lucas doznał strasznego

Gdzie na filmie ukryty jest dźwięk?





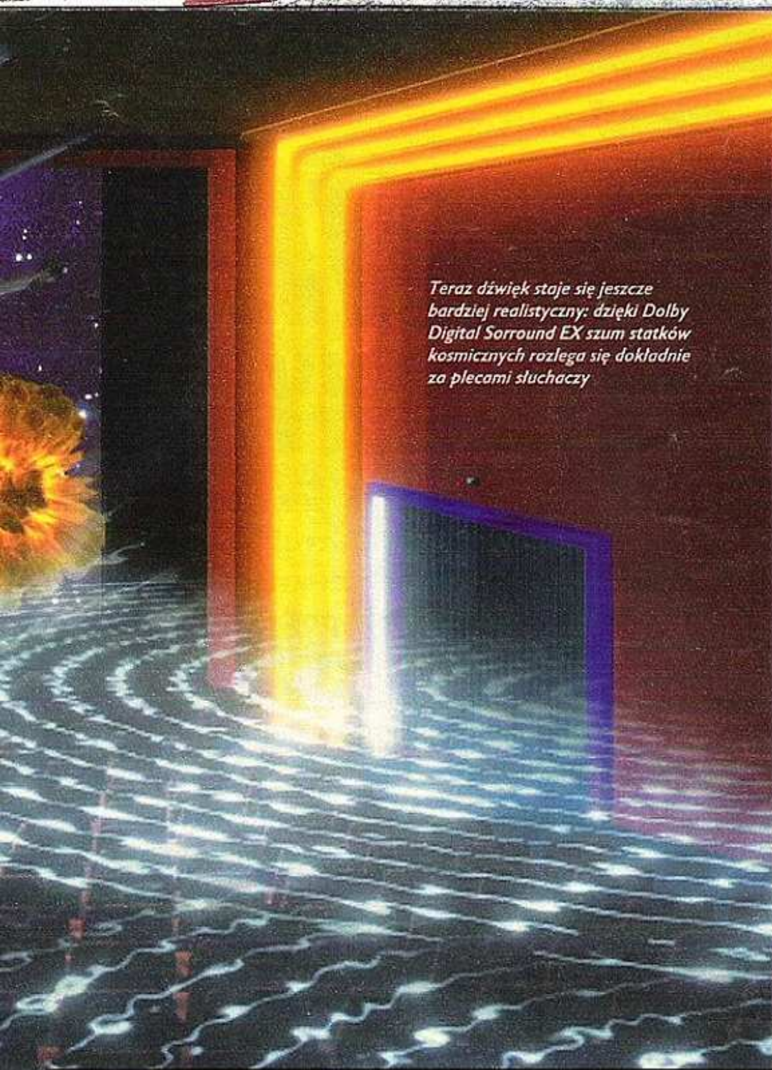
1. Dolby Digital / Surround EX
Miejsce dla informacji o dźwięku w systemie Dolby Digital znajduje się między perforacjami na taśmie. Przechowywane są tutaj także dane dla nowego Surround EX

2. dts – Timecode Information
Przy dts dźwięk znajduje się na CD. Ścieżka kodu czasu (dokładnie na brzegu obrazków) odpowiada za to, żeby dźwięk i obraz biegły jednocześnie

3. SDDS – Cyfrowa ścieżka dźwiękowa
Technika SDDS używa do magazynowania informacji dźwiękowych zewnętrzne krawędzi taśmy

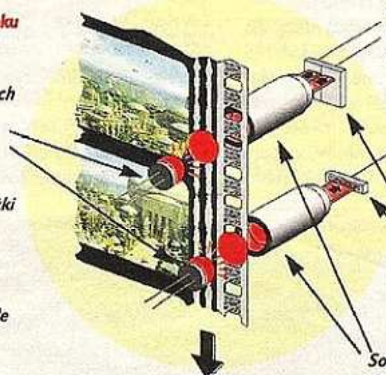
4. Ścieżka dźwiękowa Dolby A / Dolby SR
Dwie analogowe ścieżki dźwiękowe zawierają stereofoniczny soundtrack. Używa się ich jako ostatniej deski pomocy, gdy zawiedzie dźwięk cyfrowy

Obok informacji o obrazie na taśmie celuloidowej znajdują się również ścieżki różnych systemów dźwiękowych



Teraz dźwięk staje się jeszcze bardziej realistyczny: dzięki Dolby Digital Sorround EX szum statków kosmicznych rozlega się dokładnie za plecami słuchaczy

Jak z danych powstaje dźwięk



zawodu, gdy okazało się, że w wielu kinach od strony akustycznej film „nie wypalił". Z powodu złego sprzętu widzowie nie mogli odebrać wielu z pracochłonnych efektów dźwiękowych.

Epoka dźwięku cyfrowego

Na początku lat 90-tych jakość dźwięku poczyniła kolejny milowy krok do przodu. Dzięki systemom Dolby Digital, dts i SDDS, analogowa technika dźwięku została zastąpiona przez lepszą, cyfrową. Otrzymano wówczas doskonałą jakość podobną do tej z płyt CD. Twórcy filmowi mogą teraz korzystać z nowych możliwości i tworzyć dźwięk przestrzenny, który płynie przez cztery i więcej oddzielnych kanałów.

Technika zapisu analogowego nie odeszła jednak całkowicie w zapomnienie. Znajduje się ona na każdym filmie i służy jako koło ratunkowe, w razie wystąpienia błędów na ścieżce cyfrowej.

Projektor odczytujący z taśmy informacje o dźwięku może przecież po setkach przebiegów pozostawić zarysowania w cyfrowej ścieżce. Dlatego też George Lucas postanowił robić filmy całkowicie cyfrowe.

W czerwcu wystartowały w czterech amerykańskich kinach próby z cyfrowymi projektorami, będącymi kolejnym przystankiem w drodze do lepszej jakości. Pierwsze kroki zostały już poczynione: „Część 1" jako pierwszy film kinowy opuściła celuloid, żeby składać się w całości już tylko z zer i jedynek.

Przegląd najważniejszych systemów dźwiękowych

W połowie lat 20-tych po raz pierwszy na taśmie celuloidowej umieszczono ścieżkę dźwiękową. Film dźwiękowy narodził się wraz ze „Śpiewakiem Jazzowym", ale dźwięk stereo trafił do kin dopiero 50 lat później. Każdemu ulepszeniu techniki dźwięku towarzyszyły jakieś szczególne filmy

Dolby A i Dolby SR

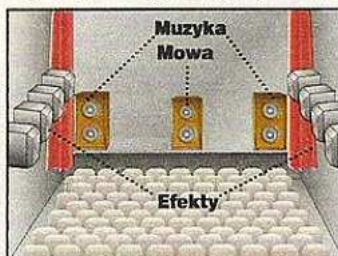


1977: Gwiezdne Wojny



1990: Tańczący z Wilkami

George Lucas jako jeden z pierwszych twórców zastosował wielotonową technikę Dolby w „Gwiezdnych Wojnach". 13 lat później Dolby wprowadziło poprawioną technikę Dolby SR. W ten sposób przy wymieszaniu dźwięków osiągnięto więcej dynamiki (wykorzystując stosunki dźwięków najcichszych do najgłośniejszych).



Ustawione za ekranem dwa głośniki przekazują lewo- i prawostronne efekty stereo oraz muzykę. Środkowy głośnik odgrywa mowę. W ten sposób dobrze słyszysz głos aktorów zsynchronizowany z ruchem ich warg, bez względu na to, gdzie siedzisz na sali. Głośniki na ścianach przekazują takie efekty, jak eksplozje.

Dolby Digital i dts

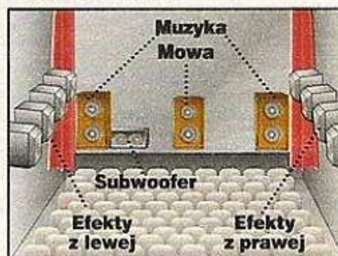


1992: Powrót Batmana



1992: Jurassic Park

Chociaż prawie nie słychać różnicy, Dolby Digital i dts pod względem technicznym kroczą zupełnie odmiennymi drogami: w Dolby Digital dźwięk przechowuje się jako 0 i 1 między perforacją na filmie. Natomiast w systemie dts jako źródło danych stosowany jest CD-Rom zsynchronizowany z filmem.



Podstawowy układ podobny jest do poprzedniego. Nowością w tym systemie jest subwoofer z głębokim basem, ukryty za ekranem i dwa oddzielne kanały dla lewo i prawostronnych odgłosów. Dzięki temu możesz np. odnieść wrażenie, że statek kosmiczny przelatuje nad tobą z lewej na prawą stronę.

SDDS

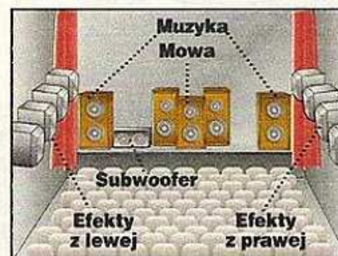


1993: Bohater ostatniej akcji



1998/1999: Matrix

System Sony Dynamic Digital Sound (SDDS) oparty jest aż na ośmiu kanałach. Jest to wymagająca największych nakładów i najdroższa technika, oferująca jak dotychczas najlepszy dźwięk. W Niemczech znajduje się zaledwie 50 kin z SDDS. W Ameryce jest ich natomiast około 5800.



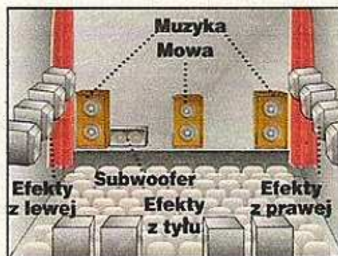
Subwoofer i pięć wielkich głośników stoi w SDDS za ekranem. Efekty przestrzenne są jak w systemie Dolby Digital i dts rozdzielone na dwie strony sali. Najlepiej wypadają przy tej technice głównie kosztowne ośmiokanałowe hollywoodzkie megaprodukcje takie jak "Godzilla".

Dolby Digital Surround EX



1999: Gwiezdne Wojny-Część 1: Mroczne Widmo

Format Surround EX jest rozszerzeniem systemu Dolby Digital. Dzięki kilku dodatkowym głośnikom na tyłach sali i niewielkiej liczbie potrzebnych uchwytów właściciele kin mogą szybko przerobić swoje „stare" Dolby Digital na najnowszy system dźwiękowy.



Dolby Digital Surround EX oferuje 3 (!) oddzielne kanały dla efektów. Wiele kin przygotowało głośniki za ostatnim rzędem. Trzeci kanał dla efektów oznacza, że dźwięki będą się przemieszczały dokładnie zza twych pleców w kierunku ekranu, lub z prawej strony na lewą.

Tekst: Karen Oetzel, Zdjęcia: Close Up Posters, Ostfildern; BRAVO-Archiv, • ilustracje: Horst Kołodziejczyk

18.20 TVP2 środa, czwartek, piątek

5 minut

WIRTUALNY IDOL

Wiele rzeczy uznawanych przez naszych przodków za niemożliwe do zrobienia, jest obecnie nieodłącznymi elementami naszej cywilizacji. Samoloty, łodzie podwodne, statki kosmiczne... Czy podobnie będzie z wirtualnymi aktorami?

Jeszcze 20-30 lat temu uważano, że stworzenie wirtualnej postaci, której ruchy idealnie naśladowałyby ludzkie, jest praktycznie niewykonalne. Twierdzono, że wymagałoby to zbyt skomplikowanych obliczeń i mogłoby zająć całe lata, a i tak rezultat byłby daleki od oczekiwań. Jak się okazało, pesymiści nie mieli racji. Wszystko wskazuje bowiem na to, że już w bliskiej przyszłości na ekranach telewizorów i kin pojawią się wirtualni aktorzy.

Od ponad dwóch lat niezwykłą popularnością cieszy się w Japonii piosenkarka Kyoko Date. Nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie to, że jest ona postacią wirtualną (patrz ramka).

W Polsce znaczącą datą dla wirtualnych aktorów był 15 września 1999 roku. Wtedy właśnie pojawił się w programie „W Sieci" wirtualny prezenter Igor. W ciągu tygodnia występuje on na ekranie zaledwie przez około 5 minut, ale przygotowanie takiego krótkiego wejścia zajmuje cały tydzień wytężonej pracy!

Zanim Igor rozpoczął swoją telewizyjną karierę, musiał zostać wykonany kawałek po kawałku. Na początku przygotowano trójwymiarowy, w pełni przypominający człowieka, model głowy Igora. Ta część pracy była najłatwiejsza, a do tego trzeba ją było wykonać tylko jeden raz. Także jednokrotną, choć już nieco trudniejszą, czynnością był wybór na głowie Igora właściwych punktów charakterystycznych, tzw. „kości". Przesuwane są one na trójwymiarowym modelu i powodują zmianę kształtu warg oraz twarzy.

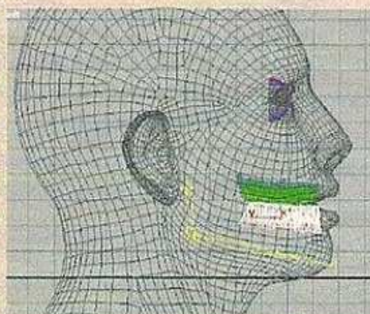
Igor uczy się mówić

Jednak najtrudniejszym zadaniem było przygotowanie animacji ruchów, wykonywanych przez Igora (zwłaszcza ruchów warg i mimiki). Ruchy warg wirtualnego prezentera powinny być bowiem zsyn-

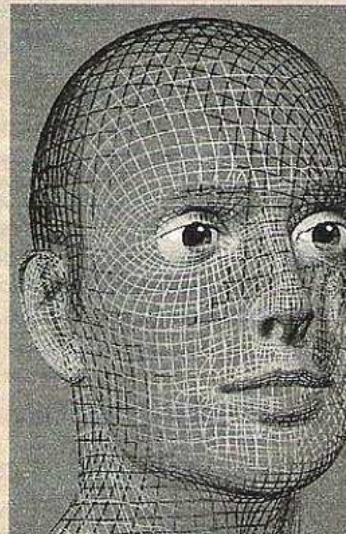
Igor po licznych zabiegach kosmetycznych. Dopiero w takiej postaci może pojawić się na ekranie



Igor musi wyglądać naturalnie z każdego profilu. Tylko wtedy można mieć pewność, że w ostatecznej animacji prezentera nie pojawią się żadne sztuczne ruchy



Kolorowe punkty na obrazku to tzw. „kości". Ich przesunięcie zmienia kształt głowy Igora. Najważniejsze jest modelowanie policzków oraz warg, ale nie można pominąć brwi oraz powiek



Jeden z pierwszych etapów powstawania ludzkiej twarzy Igora. W siatkowy model głowy wirtualnego prezentera zostały już wstawione oczy. Ich przygotowanie wymagało artyzmu i ciężkiej pracy. W końcu jak mówi przysłowie: „Oczy są obrazem duszy człowieka"

WWW.IGOR.PL

Igora


Artur i Robert przy pracy. Oprócz Igorem zajmują się także innymi projektami. Dla nich doba powinna mieć przynajmniej 48 godzin


Na pierwszym planie Artur Łojko. Przygotowanie roboczego modelu Igora zajęło mu na domowym komputerze dwa dni. W głębi Ryszard Wojtyński, zaprojektował m.in. oczy Igora


Robert Chaciński wyjmuje kasetę z przygotowanym materiałem filmowym na następne edycje programu „W Sieci". Teraz nadszedł czas na zasłużony odpoczynek, a od poniedziałku wszystko zacznie się od nowa

chronizowane z wypowiadanymi przez niego słowami.

Na początku na sesję filmową zaproszono lektora czytającego kwestie Igora (Jacka Kopczyńskiego). Sfilmowano wtedy w jaki sposób wypowiada on poszczególne słowa. Oprócz tego twórcy Igora uważnie obserwowali zarówno siebie jak i swoich kolegów z ArtLogic. Te ostatnie materiały miały jednak charakter wyłącznie pomocniczy, bo każdy człowiek mówi zupełnie inaczej - różny jest jego układ warg i mimika.

Uzbrojeni w te obserwacje twórcy Igora zabrali się do „nauczenia" go mowy. Na początku dla każdej wymawianej głoski musieli opracować charakterystyczne klatki, obrazujące układ warg i mimkę. Była to bardzo żmudna i czasochłonna praca, wymagająca olbrzymiej precyzji. Korzystając ze zgromadzonych danych filmowych odpowiednio przesuwano „kości", tak aby uzyskać jak najbliższy oryginałowi (lektorowi) układ warg i twarzy Igora. Następnie otrzymane w ten sposób klatki ustawiano we właściwych odstępach czasowych, tak aby odpowiadały one wypowiedziom Igora z przygotowywanego programu. Ten etap pracy jest najdłuższy i zajmuje 2-3 dni.

Zanim jednak Igor mógł przemówić, jego twórcy musieli pokonać jeszcze jedną przeszkodę. Każda sekunda programu telewizyjnego musi bowiem zawierać 25 klatek filmowych. Tymczasem w ciągu sekundy lektor wymawia określoną liczbę głosek, a klatek dla nich charakterystycznych jest mniej niż 25. Ponadto przejścia pomiędzy tymi klatkami nie byłyby płynne, lecz skokowe, a więc nienaturalne. Dlatego też kolejny, jednodniowy etap poświęcony jest na stworzenie płynnych przejść pomiędzy poszczególnymi klatkami charakterystycznymi. Za wykonanie tych animacji odpowiada sieć współpracujących ze sobą komputerów.

Na początku twórcy Igora starali się, żeby wypowiadał poszczególne głoski bardzo wyraźnie. Okazało się jednak, że w takim wypadku wirtualny prezenter mówi zbyt szybko i porusza wargami jak „karabin maszynowy". Wyglądało to bardzo nienaturalnie i wymagało zmiany. Dlatego też uzależniono sposób wymawiania przez Igora poszczególnych głosek od tego, jakie inne głoski z nimi sąsiadują. Taki model jest w rzeczywistości bliższy prawdzie, gdyż zupełnie inaczej wymawiamy np. „b" w wyrazach „bić" i „bas". Po kilku tygodniach „nauki" Igor mówi już na tyle naturalnie, że możliwe jest odczytanie niektórych wyrazów z ruchów jego warg.

Ludzka twarz Igora

Wszystkie opisane powyżej prace prowadzone są na „siatkowym" modelu Igora, żeby niepotrzebnie nie komplikować obliczeń. Dopiero podczas ostatniego etapu pracy, również zajmującego jeden dzień, Igor odzyskuje swój ludzki wygląd. Na każdej z przygotowanych wcześniej klatek, na siatkowy model twarzy nakładana jest wówczas skóra. Igor ponownie otrzymuje oczy i włosy oraz ubranie. Ustalane jest również oświetlenie modelu oraz dołączane tło. Dopiero po takich zabiegach upiększających Igor gotowy jest na występ w telewizji.

Droga do Hollywood

Stworzenie wirtualnej postaci, która mówi i porusza się jak człowiek, jest niezwykle trudne. Widzowie są przecież najwyższej klasy ekspertami od wykrywania nienaturalnych zachowań. Od urodzenia przebywamy w towarzystwie innych ludzi. Twórcy z ArtLogic nie ukrywają, że chociaż dysponują bardzo nowoczesnym sprzętem, ich Igor jest jeszcze daleki od doskonałości. Trzeba jednak przyznać, że z programu na program wygląda coraz naturalniej. Może już niedługo zrobi prawdziwą karierę nie tylko w Polsce, ale też na świecie?

Tak powstał Igor, wirtualny prezenter


Igor jest już prawie gotowy - ma już oczy, zęby i skórę. Ostatnim etapem jest nałożenie na „gipsowy" model kolorów oraz dodanie włosów i ubrania

Na początku była siatka

Punktem wyjścia był wyłącznie „siatkowy", przestrzenny model głowy Igora. Powstał on przez zeskanowanie trójwymiarowym skanerem głowy prawdziwej osoby. Takie urządzenia są bardzo drogie, dlatego nieopłacalne było jego kupno w celu przygotowania modelu głowy Igora. Trzeba było skorzystać z jednego z gotowych projektów.

Fabryka części

W pierwszej kolejności zaprojektowane zostały oczy Igora, które następnie osadzono w „siatkowej" głowie. Potem w taki sam sposób wirtualny prezenter otrzymał kompletne uzębienie.

Rzeźbienie w komputerze

Na tak przygotowany model nałożono białą skórę, którą następnie wymodelowano. Dopiero w ten sposób przygotowana głowa Igora była kolorowana, tak aby ubarwieniem skóry Igor przypominał białego człowieka.

Ostateczna kosmetyka

Końcowy etap tworzenia Igora polegał na dobraniu mu fryzury oraz stroju. Dopiero kiedy wirtualny prezenter wyglądał idealnie, można było przejść do następnego etapu prac nad programem - animowania ruchów warg i mimiki.

INFO

Piękna Kyoko

Kyoko Date ma 18 lat, 163 cm wzrostu i waży 43 kg. Jest bardzo zgrabna, jej wymiary to 83-56-82. Pracuje jako piosenkarka, ale pomaga również w restauracji. W życiorysie Kyoko nie byłoby nic dziwnego, gdyby nie fakt, że została stworzona... wyłącznie w komputerze.

Historia Date zaczęła się w 1985 roku, kiedy japońska firma Hori Production rozpoczęła prace nad projektem DK-96 (digital kids, czyli wirtualne dzieci). Celem tego przedsięwzięcia było stworzenie pierwszej całkowicie wirtualnej idolki. Do prac zasiedli specjaliści z różnych dziedzin, poczynając od mistrzów tworzenia wirtualnych postaci (nad samą twarzą Kyoko pracowało ponad 10 osób), na specjalistach od reklamy kończąc. Rezultat 18-miesięcznych starań przeszedł najśmielsze oczekiwania. Powstała prawdziwa wirtualna idolka, która porusza się, śpiewa i ma swój bardzo starannie opracowany życiorys. Zadbano o jego wszystkie elementy (wiemy nawet, jaką wadę wzroku ma Kyoko). Idolka wydała już płytę ze swoimi piosenkami, nakręciła teledysk i prowadzi program radiowy.

Kyoko Date od razu podbiła serca milionów japońskich nastolatków. Stała się ucieleśnieniem ideału. Nic dziwnego. Jest piękna, mądra i utalentowana.

Na razie rozwój techniki nie pozwala na to, żeby pojawiała się „na żywo". To jednak może się niedługo zmienić i wtedy XXI wiek na pewno będzie należał do Kyoko Date.



Tekst: Andrzej „C(w)olinеczka" Cwalina Zdjęcia: Tomasz Jędrzejowski Ilustracje: ArtLogic



3X ATLANTIS 2 & 3 KOSZULKI

W mroźne zimowe wieczory można oderwać się od komputera i poświęcić chwilkę na rozrywkę intelektualną, czyli rozwiązanie krzyżówki. Nagrody zostaną rozlosowane wśród tych osób, które do 20 XII 99 przyślą kartki z hasłem (tworzy je dwanaście liter z oznaczonych pól) na adres redakcji:
CLICK!, Aleja Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa

- gra strategiczna dla burmistrza, „... 3000"
- najszybszy środek lokomocji
- gra, symulująca walkę z programami niszczącymi pliki
- komputerowy gryzoń
- ciężar opakowania
- despota
- margaryna
- wprowadzane do komputera
- gra logiczna, „... Creator"
- kubański taniec
- w męskim rowerze
- ta...kie plecy
- w ręku operatora
- „... Maria Jopek
- na nim kapelusz grzyba
- lasso
- do żucia
- przerzucenie piłki
- wojskowe ćwiczenia
- namiętny miłośnik muzyki
- znaczenie, ważność
- wjazdowa
- „Star Wars-Episod 1: ..."
- „Might & ..."
- trafia do ... Kobe Bryant
- zawody sportowe w staroż. Grecji
- poczucie piękna, smak
- bohater „Creatures 2"
- bije inne karty
- góry na granicy Europy i Azji
- aktor, Nicolas ...
- niezawodowiec
- tkanina syntetyczna
- wśród fiatów
- krasa
- gra na zdjęciu
- brat Lecha i Czecha
- hodowany w doniczkach
- imię męskie
- pokrywa bieżnię
- „... Rangers"
- zaleta
- fajerwerk
- czarna lub wietrzna
- podziałka
- drużyna
- naftowa
- „... Croft"
- pomost
- nie ROM
- saneczkowy lub wyścigowy
- pomieszczenie dla krów
- pole
- domowa wychowawczyni
- kwiatek z rabat
- owoc palmy
- fotel dla króla
- „... Order Of The Flame"
- pozostaje na dnie naczynia
- ślad
- zysk, korzyść
- spękany lód
- wawrzyn
- na bank
- bożek miłości
- on i ona
- rodzinna opowieść
- odrzucenie propozycji
- jak Wisła szeroka
- jednostka mocy
- „Lemmings"
- lata koło nosa
- sklep z koszykami
- grzech, występek
- ptak, symbol mądrości
- Turner
- działo
- strzelany z jedenastu metrów
- wykonuje ilustracje do książek i gier
- „... Polska Manager 2000"
- wyraz twarzy
- można nim ruszyć

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ŻARTY

Co jest najszybsze w komputerze z procesorem 286?
- Wiatraczek...

Jaka jest różnica między komputerem a praniem?
- Komputer inaczej się zawiesza . . .

Jakie miasto jest stolicą polskich hackerów?
- Kracków . . .

Charakterystyka miłośnika komputerów:
- nie patrzy, tylko skanuje
- nie czyta, tylko przetwarza informacje
- nie ogląda telewizji, tylko digitalizuje obraz
- nie przygląda się, tylko zoomuje
- nie uczy się, tylko uaktualnia dane
- nie przypomina sobie, tylko odświeża pamięć
- nie przepisuje, tylko kopiuje
- nie pije alkoholu, tylko wchodzi w Virtual Reality
- nie śpi, tylko wstrzymuje system
- nie chodzi do ubikacji, tylko opróżnia trash
- nie pakuje walizki, tylko zipuje bagaż
- nie sprząta pokoju, tylko go defragmentuje
- nie dzwoni, tylko dial-up networkinguje . . .

Przychodzi facet do kawiarenki internetowej i pyta:
- Czy są jakieś wolne komputery ???
- Nie, u nas wszystkie komputery są szybkie . . .

Co to jest nowa wersja programu?
- Jest to program, w którym usunięto stare błędy, a dołożono nowe . . .

Ilu potrzeba programistów do wkręcenia żarówki?
- Ani jednego, bo to sprawa hardware'u . . .

Od dziś będziemy liczyli na komputerach! - oznajmia nauczycielka.
- Wspaniale! - cieszą się uczniowie
- No to kto mi powie, ile będzie pięć komputerów dodać dwadzieścia dwa komputery?

TURBO BOYKE









Tekst: Christian Müller · Zdjęcie: Christian Vogel · Komiks: Rolf Boyke

Kto to jest?



Z jakiej gry pochodzi Dyniowata Dziewczynka?

Po nitce do kłębka

Każda z gier, które opisaliśmy w CLICKU! ma pewne charakterystyczne elementy. Czy potrafisz rozpoznać skąd pochodzą te fragmenty?





Simpsonowie
podobne obrazki





Homer i Pan Burnsaus z Simpsonów marzną na śniegu. Obrazki różnią się od siebie siedmioma szczegółami. Czy potrafisz je znaleźć?
Rozwiązanie znajdziesz na stronie 60.

Fałszywy ŻYCIORYS



Kilka dni temu doszło do skandalu. Pewna oszustka podawała się za Larę Croft. Całe szczęście, że nie znała ona dokładnie życiorysu Lary i podając go na odprawie paszportowej popełniła aż osiem błędów. Czy potrafisz je wskazać?

Imię i nazwisko: Lara Croft
Data urodzenia: 25.12.1965
Miejsce urodzenia: Wimbledon, Londyn
Narodowość: Czeska
Wzrost: 1,85 m
Waga: 58,9 kg
Stan cywilny: mężatka z dwójką dzieci

Swoją szkolną edukację rozpoczęłam w Indiach. Na początku pobierałam prywatne lekcje. Potem poszłam do Wimbledon High School dla dziewcząt,gdzie uczęszczałam do szesnastego roku życia.

Moje hobby to przede wszystkim strzelanie, ale również publicystyka. Mam lęk wysokości i nie lubię się wspinać.

Obecnie jestem bardzo zajęta pracując przy „Tomb Raider IV" na PC, PSX i Amigę. Do moich osiągnięć zaliczyć mogę również występ w wideoklipie grupy Die Ärzte do piosenki „Ein Schwein namens Manner" (Świnia zwana mężczyźni) oraz reklamie Seata. Jestem również autorką książki popularnonaukowej, pt. „Jak spotkałam Yeti".

1.Po nitce do kłębka: ① Diablo 2 ② Spyro 2 ③ Panzer Elite ④ Tomb Raider 4 ⑤ Shogun ⑥ Gorky 17 ⑦ Final Fantasy 8 ⑧ Fifa 2000
2. Kto to jest: dynia z Theme Park World
3. Fałszywy życiorys: ① data urodzenia: 25.12.1968 ② narodowość brytyjska ③ wzrost 175 cm. ④ nie uczyła się w Indiach ⑤ nie interesuje się publicystyką ⑥ nie ma lęku wysokości ⑦ Tomb Raider 4 nie jest robiony na Amigę ⑧ nie napisała książki o Yeti

Gwiazdkowa


1


2

MALI BOHATEROWIE

Kiedyś na półkach sklepowych królowały paskudnie wykonane figurki–koszmarki, które nieudolnie usiłowały przedstawiać bohaterów z filmów, gier lub książek. Na szczęście teraz przyszły tłuste lata. szczególnie dla fanów dwóch doskonałych gier konsolowych: METAL GEAR SOLID i TEKKEN 3. Można już kupić u nas figurki, przedstawiające wybranych bohaterów tych przebojów. Czym różnią się one od dawnych koszmarków? Przede wszystkim dokładnością wykonania. Z taką samą starannością zrobione są zarówno największe, jak i najdrobniejsze fragmenty postaci. Figurki z METAL GEAR SOLID doskonale zachowały klimat z gry (czasami aż ciarki przechodzą po plecach), a szeregi TEKKENA reprezentują tacy bohaterowie jak YOSHIMITSU (3), TRUE OGRE (1), DEVIL JIN (2) oraz HEIHACHI MISHIMA (4). Figurki na pewno spodobają się wszystkim miłośnikom MGS i TEKKENA.

Gdzie wysłać Mikołaja :
ULTIMA
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
Warszawa
tel: (0-22) 624-78-16
Cena: MGS 89 zł, T3 ok. 100 zł

CLICK! AKCJA!

Możesz zostać właścicielem figurki HEIHACHI! Zostanie ona rozlosowana wśród tych, którzy przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z naklejonym kuponem konkursowym oraz odpowiedzią na pytanie: Na jakiej platformie działa TEKKEN 3? Na odpowiedzi czekamy do 20 XII 99. Nagrodę ufundowała firma ULTIMA.

CLICK! Kupon na figurki


3


4



ŚWIĘTA NA DYSKU

Wśród gwiazd wędruje wielki i bardzo stary Żółw, na którego grzbiecie stoją cztery Słonie. Na ich plecach położony jest natomiast Świat Dysku, którego twórcą jest angielski pisarz Terry Pratchett. Cykl doskonałych powieści, których akcja rozgrywa się w tym świecie, zawiera już dwadzieścia kilka pozycji, z których część została wydana także w Polsce.

Jeżeli nie przeczytałeś jeszcze żadnej z opowieści ze Świata Dysku, musisz koniecznie nadrobić zaległości! Są to bowiem jedne ze śmieszniejszych i ciekawszych książek, jakie zostały ostatnio wydane. Niedawno ukazała się kolejna część cyklu zatytułowana „Straż! Straż!".

Na podstawie książek Prachetta zrobiono także trzy bardzo dobre gry przygodowe.

Cena: 12- 20 zł
Gdzie wysłać Mikołaja:
Księgarnie w całym kraju,
Sprzedaż wysyłkowa w Klubie Książki Księgarni Krajowej
tel: 0800-22-44-88, 0800-123-124
(połączenia bezpłatne)



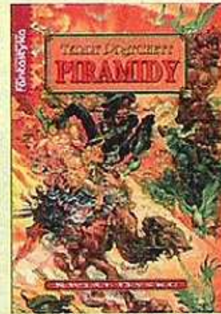














CLICK! AKCJA!

CLICKOŁAJ i WYDAWNICTWO PRÓSZYŃSKI I SKA przygotowali dla Was 5 „Straż! Straż!" oraz 5 map Świata Dysku. Zostaną one rozlosowane wśród tych, którzy przyślą na adres redakcji kartki pocztowe z naklejonym kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: W jakim kraju mieszka Terry Pratchett? Na odpowiedzi czekamy do 20 XII 99

CLICK! Kupon na książki lub mapę

CLICK! akcja

Zbliżają się Święta a Mikołaj pakuje prezenty. CLICK także dobrze przygotował się do Gwiazdki. Mamy dla Was (i Waszych Mikołajów) nie tylko kilka propozycji na świetne upominki, ale również sami rozdajemy prezenty w konkursach!

CLICK! Kupon na superwydanie



CLICK! AKCJA!

CLICKOŁAJ I SONY POLAND podarowali Wam dwie gry. Zostaną one wylosowane wśród osób, które wyślą do 20 XII 99 na adres redakcji kartkę z kuponem i odpowiedzią na pytanie: Czy przerabianie konsoli, w celu korzystania z pirackich gier, może ją zniszczyć?

SUPER WYDANIE

Każdego roku na Święta firmy wydają specjalne wersje swoich gier, które wzbogacane są o najróżniejsze gadżety. Niestety, często nie są one dostępne w Polsce. Tak też jest w przypadku dwóch edycji gier SONY. Dwie superedycje gier na Playstation możesz jednak wygrać w naszym konkursie! Pierwszą z nich jest nowość: DISNEY'S TARZAN (2). Oprócz samej gry, w pudełku znajduje się lamparcia przepaska Tarzana (3) oraz jego nóż (4). W takim ubraniu raczej nie wyjdziesz teraz na dwór, ale na lato lub sylwestra na Hawajach strój w sam raz. Drugi komplet to RIDGE RACER TYPE 4 (1). W środku pudełka znajduje się gra oraz czarna koszulka ze srebrnym napisem - nazwą wyścigów (5). Do obydwu kompletów dołączono również CD-ROM z dodatkowymi materiałami na temat gier. Jeżeli nie wygrasz tych prezentów w naszym konkursie, możesz zamówić u swojego Mikołaja same gry.

Cena: Tarzan 189 zł, RRT 199 zł

Gdzie wysłać Mikołaja:
Firmowe sklepy SONY w całej Polsce

WCIĄŻ PRZEBOJOWE!



Supercena

Tytuł	Gatunek	System	Dystrybutor	Cena	Ocena
Baldur's Gate PAK	RPG	PC	CD Projekt	159 zł	5
Incubation	Strategia	PC	CD Projekt	49 zł	4
Settlers 3 PAK	Strategia	PC	CD Projekt	149 zł	5
Tomb Raider 3	Action-Adventure	PC	Mirage	99 zł	4
Heroes of Might & Magic 3	Strategia	PC	Mirage	149 zł	5
Colin McRae Rally	Wyścigi	PC	Mirage	99 zł	5
System Shock 2	Action-Adventure	PC	IPS CG	99 zł	5
Dungeon Keeper 2	Strategia	PC	IPS CG	99 zł	4
Driver	Action	PC/PSX	LEM	99/209 zł	5
C &C: Tiberian Sun	Strategia	PC	IPS CG	99 zł	4
Tekken 3	Bijatyka	PSX	Sony Poland	99 zł	5
Crash Bandicoot 3	Zręcznościówka	PSX	Sony Poland	139 zł	5
Hidden & Dangerous	Action	PC	Play It	159	5

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! możecie wygrać dwa skanery PLUSTEK 9636T. Nagrody zostaną rozlosowane między tych, którzy do 20 XII 99 wyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem oraz odpowiedzią na pytanie: Do czego służy skaner? Nagrody ufundowała firma MULTIMEDIA VISION.

DOMOWY FOTOMONTAŻ

Chciałbyś nieco zmodyfikować zdjęcia z wakacji, np. poprawić swoją opaleniznę? Możesz zrobić to bez trudu, jeśli masz w domu skaner Plustek. Model OpticPro 4831P (2) za zaledwie **199 zł** oferuje zadawalającą jakość skanowania oraz oprogramowanie do rozpoznawania znaków (niestety bez polskich liter) i dlatego możesz np. zeskanować swoje wypracowanie z angielskiego pisane na brudno. Droższy model (**540 zł**), Plustek 9636T (1), nie tylko lepiej skanuje, ale posiada także oprogramowanie rozpoznające polskie znaki oraz wbudowaną przystawkę do skanowania slajdów i negatywów zdjęć.

Gdzie wysłać Mikołaja:
Multimedia Vision
ul. Konstruktorska 4
Warszawa tel: (022) 8537000

CLICK! Kupon na skaner

CLICK! Kupon zniżkowy

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry. Kupony ważne są do KOŃCA GRUDNIA

Wirtualny Świat

Tylko z CLICKIEM! każdą z dwóch wspaniałych gier możesz kupić **ze zniżką 10 zł!** Wysyłka gier gratis!

ATLANTIS 2 - ~~78zł~~ 69 zł ☐
PIZZA SYNDICATE - ~~68zł~~ 59 zł ☐

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej - koniecznie naklej kupon! - i wyślesz ją na adres:

Wirtualny Świat ul. Jagiellońska 74 budynek E 03- 301 Warszawa.

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni.

Uczestnicząc w promocji wyrażasz zgodę na umieszczenie swoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że w/w dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nich.

MIRAGE

Tylko z CLICKIEM! możesz kupić każdą z gier, której OFICJALNYM DYSTRYBUTOREM jest MIRAGE, **ze zniżką 10%**

Kupon można zrealizować osobiście w siedzibie firmy Mirage, ul. Obrońców 2C, 03-933 Warszawa.

Możesz także zrealizować kupon drogą wysyłkową (opłata przy odbiorze, za zaliczeniem pocztowym). W tym celu naklej wycięty kupon na kartkę pocztową, wpisz jaką chcesz grę i podaj swój dokładny adres. Potem wyślij kartkę na adres: Mirag ul Obrpńców 2C

03-912 Warszawa 33

W razie wątpliwości dzwoń:

tel. (022) 616 15 51

Ofertę gier możesz sprawdzić w ogłoszeniach prasowych lub na stronie internetowej www.Mirage com.pl.

IPS Computer Group

Tylko z CLICKIEM! możesz kupić każdą z tych gier **za jedyne 89 zł**

Command & Conquer: Tiberian Sun, Dungeon Keeper 2, NHL 2000, NBA 2000, FIFA 2000, Theme Park World

Kupon można realizować osobiście w IPS CG, ul. Okrężna 3, Warszawa, tel. (022) 6422766 lub Marmet, ul. Wolności 262, Zabrze, tel. (032) 2785064.

Możesz także zrealizować go w sprzedaży wysyłkowej. W tym celu weź z poczty czerwony przekaz pocztowy, wypełnij go i jako adresata wpisz IPS CG, ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa. Wpisz też tytuł zamawianej gry i opłać przekaz na poczcie. Wykonaj ksero opłaconego odcinka przekazu i razem z wyciętym kuponem oraz tytułem gry wyślij do IPS CG.

Zawsze pod ręką

Co mogą komórki

Część 1

Z komórką jesteś wszędzie osiągalny. Z tej serii dowiesz się wszystkiego o telefonach komórkowych

Z komórką jesteś zawsze dostępny, bez względu na to czy opalasz się na plaży, czy stoisz na przystanku. Przenośne telefony są jednymi z najbardziej popularnych przedmiotów codziennego użytku

Odebrać czy nie odebrać

Już czwarta a ty ciągle sterczysz na przystanku i czekasz na spóźniony autobus. Twoi koledzy zapewne zaraz wyjdą z domu. Z komórką sprawa byłaby prosta: jeden telefon i kumple mogliby poczekać na ciebie jeszcze kwadrans. W telefonie przenośnym znajduje się nawet spis telefonów, w którym mógłbyś sprawdzić ich numer. W pamięci aparatu umieszcza się również krótki komentarz (w praktyce najczęściej nazwisko danej osoby). Spis telefonów pozwala rozpoznać, kto do nas dzwoni. Kiedy dostajesz telefon z numeru zapamiętanego w książce telefonicznej, na wyświetlaczu pojawia się przypisana mu informacja. Dzięki temu od razu wiesz czy odebrać telefon. Musisz jednak pamiętać, że także i ty możesz być rozpoznany, kiedy dzwonisz do kogoś na komórkę. Bezpłatna usługa identyfikacji rozmówcy dostępna jest w droższych taryfach oraz w takich usługach jak np. Simplus. O szczegóły pytać należy przedstawicieli danej sieci. Czasami może się także zdarzyć, że komórka nie rozpozna numeru stacjonarnego telefonu. Wszystko zależy od typu centrali stacjonarnej.

W czasie gdy urządzenie jest wyłączone, nie możesz odbierać telefonów, ale osoba dzwoniąca może pozostawić wiadomość głosową w twojej skrzynce pocztowej. Za odsłuchanie wiadomości będziesz jednak musiał zapłacić. Podobnie jak identyfikacja rozmówcy dostępność i forma tej usługi zależy od operatora i wybranej taryfy.

Świeżutkie wiadomości

Sieci komórkowe oferują także dodatkowe serwisy informacyjne. Piszcząca rano komórka może przynieść ci prognozę pogody, wyniki ostatniej kolejki spotkań piłkarskich, czy informacje o tym, że trener Smuda przeszedł z Wisły do Legii. W jednych sieciach rodzaj informacji zależy od wykupionego z góry serwisu. W innych możesz skierować do operatora prośbę o dostarczenie krótkiego serwisu i płacisz tylko za wysłanie wiadomości. Jakiego typu serwisy oferowane są przez danego operatora dowiesz się w Internecie na stronach:

ERA – http://www.eragsm.com.pl/oferta/infoera.htm
PLUS – http://www.plusgsm.pl/uslugi/info_plus.shtml
IDEA – http://www.idea.centertel.pl/dcs/in_ser.html

Listy z małego ekranu

Komórka może również służyć do przesyłania wiadomości tekstowych do innych telefonów, a także listów do Internetu. Do tego celu służą tzw. SMS (ang. Short Message Service). Wystarczy wpisać tekst, wciskając klawisze na aparacie i wysłać go do Internetu lub innego telefonu komórkowego. Maksymalna długość jednego SMS to 160 znaków. Możesz jednak wysłać wiadomość do 1600 znaków, tylko że wtedy zostanie ona podzielona na wiele krótkich informacji. SMS nie wędrują bezpośrednio do odbiorcy, tylko trafiają do centrum obsługi wiadomości. Informacja dotrze więc do adresata, nawet wtedy gdy w chwili nadania jego komórka była wyłączona, czy też prowadził on właśnie rozmowę. Fakt przechodzenia SMS przez punkt obsługi, powoduje również konieczność uprzedniego zapisania numeru centrum w aparacie. Ty jednak nie musisz go pamiętać.

Wiadomości SMS można także wysyłać za pośrednictwem tzw. internetowych bramek SMS. Można je znaleźć na stronach WWW w Internecie:

ERA – http://www.eragsm.com.pl/sms/sms.asp
PLUS – http://www.text.plusgsm.pl/sms/
IDEA – http://sms.centertel.pl/
WSPÓLNA DLA WSZYSTKICH http://friko5.onet.pl/ki/xsms/

Do wiadomości wysyłanych z aparatu Savvy Philipsa i z Nokii 3210 można również dołączać ikony (np. serduszko). Jeśli jednak odbiorca nie ma żadnego z tych dwóch aparatów, obrazek zostanie przetworzony na czasem trudny do rozpoznania twór złożony z klasycznych znaków.



Savvy Philipsa to najlepszy telefon do komórkowych listów

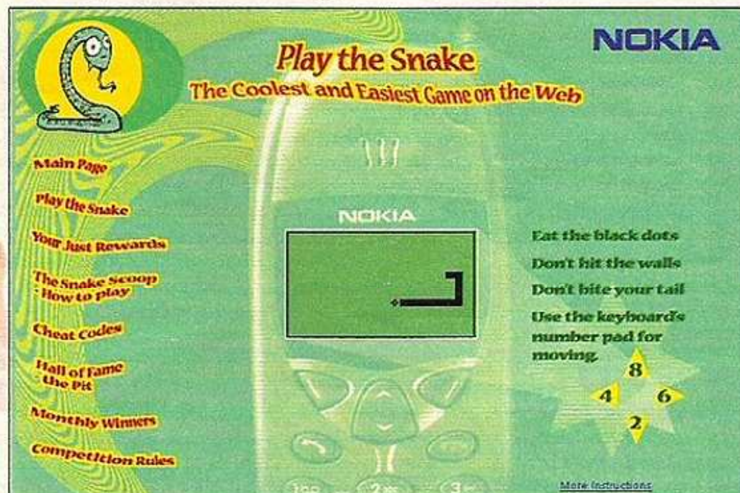
Tekst: Bernhard Lauer · Zdjęcia: Michael Kayser (1), Darius Ramazani (2)

Telefon jak Game Boy

W każdym aparacie komórkowym pracuje niewielki, ale wydajny komputer. Dlatego też w niektórych komórkach znalazły się małe i proste gierki. Na wyświetlaczu najnowszych aparatów Nokia (z serii 61XX i 51XX) można np. pograć w klasykę lat osiemdziesiątych - grę Wąż.

Gracz steruje tam pikselowatym wężem, który musi dotrzeć do kolejnych zdobyczy, dających mu punkty. Za każdym razem zwiększa się jednak długość stworzonka. Jest to spore utrudnienie, bo głowa węża nie może dotknąć wijącego się za nią ciała, ani też ściany. Im dłuższy wąż, tym większą trzeba się wykazać zręcznością. Grę można także wypróbować bez komórki w Internecie na stronie

www.nokia.com/snake.



W zabawną gierkę Wąż możesz pobawić się nawet bez najnowszej Nokii. Wystarczy wejść na stronę ***www.nokia.com/snake***

Niech dzwoni DJ

Kiedy dzwoni komórka, często zdarza się, że kilka osób nerwowo sięga po telefon. Wszystko to wynika z faktu, że ich telefony mają takie same dźwięki dzwonka. W większości aparatów możesz wybrać sobie dźwięk spośród wielu różnych propozycji. Dostępne są zarówno kawałki klasycznych utworów (np. „Dla Elizy") jak i fragmenty z muzyki filmowej (np. modny ostatnio temat ze „Stawki większej niż życie"). W aparacie C25 Siemensa można skorzystać z kosmicznych melodii, które specjalnie na tę okazję ułożyło sześciu DJ-ów.

Można ich posłuchać na stronie www.beinspired.com/c25/gallery/djsection_main.html

Każdy może sobie także za pomocą tego aparatu skomponować własny dźwięk. Melodyjki te pasują zresztą również do nowych modeli Nokia np.: 3210, czy Ericssona GF768.



Zrobione przez sześciu DJ-ów kosmiczne dźwięki dzwonków na pewno spodobają się miłośnikom ostrej muzyki ***(www.beinspired.com/c25/gallery/djsection_main.html)***

Telefon alarmowy

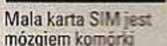
Posiadasz stary telefon komórkowy, w którym nie ma już karty telefonicznej? A może twoi rodzice lub kolega kupili sobie nowy telefon. Zapytaj ich czy nie mogą ci oddać starego aparatu. Może ci się on przydać bardziej niż myślisz. Bez karty SIM nie będziesz mógł dzwonić do znajomych, ale pamiętaj, że zawsze możesz połączyć się z numerem alarmowym 112. Połączenia dokonasz nawet wtedy, kiedy w aparacie zostały zablokowane klawisze. Nigdy nie wiadomo co może się zdarzyć, dlatego noś ze sobą stary aparat. W razie niebezpieczeństwa zawsze możesz zadzwonić po pomoc. Zostaniesz wtedy połączony z komisaratem, który znajduje się niedaleko miejsca, gdzie się znajdujesz. Komórki, nawet stare, mogą uratować ludzkie życie.

INFO

Cud techniki do kieszeni od spodni

Komórka na pierwszy rzut oka wygląda mało skomplikowanie, ale to tylko pozory. W wielu minitelefonach nie widać na przykład anteny. W rzeczywistości jest ona ukryta we wnętrzu i bez niej urządzenie nie mogłoby funkcjonować.

Aparat można otworzyć, zdejmując znajdujący się z tyłu akumulator, który dostarcza telefonowi prądu. Pod akumulatorem znajduje się mała przegródka z kartą telefoniczną o wymiarach 1,5 na 2,5 cm (nie mylić z większymi kartami telefonicznymi, za pomocą których dzwoni się z budek telefonicznych). Karta nazywa się SIM (Subscriber Identity Module) i bez niej komórka nie może funkcjonować (wyjątkiem jest wspomniany w tekście numer 112). Na karcie zapisana jest informacja, do którego operatora należysz (ERA, PLUS, IDEA) i jaki masz rodzaj wykupionej taryfy. Poza tym zakodowany jest tam również numer klienta, za pomocą którego firma wie, jaki powinniśmy zapłacić miesięczny rachunek.



Mała karta SIM jest mózgiem komórki

Komórka pozostaje w kontakcie radiowym z masztem nadawczym twojego operatora. Taki maszt to nie tylko antena, ale i bardzo wydajny komputer. Połączenie między komórką a masztem ustawiane jest w kilku przypadkach. Nie tylko, kiedy ktoś do ciebie dzwoni, ale także gdy komórka od czasu do czasu melduje się na swoim stanowisku, informując maszt, że jest gotowa na przyjęcie wiadomości. Gdy zostaje wysłana do ciebie rozmowa, centralny komputer operatora zasięga informacji masztów nadawczych czy docelowa komórka jest w ich zasięgu. Jeżeli jeden z masztów wysyła potwierdzenie, dopiero wtedy ustanawiane jest połączenie. Jeśli w czasie rozmowy komórka się przemieszcza (np.: kiedy jedziesz samochodem) połączenie może być w razie potrzeby automatycznie przekazywane między masztami. Ty jednak nie zauważysz żadnych zmian i spokojnie będziesz mógł rozmawiać przez swoją ulubioną komórkę. Z kim chcesz i kiedy tylko chcesz.



Tak będzie dalej

Skoro już wiesz jak działają komórki i operatorzy sieci komórkowych, w kolejnych częściach serii będziesz mógł dowiedzieć się między innymi o:

- **Właściwej sieci**
- **Najlepszych taryfach**
- **Telefonie na urlopie**
- **Przyszłości komórek**

FAKTY i PLOTKI

Komputerowe fascynacje DAVENTY SUITE

Taki tytuł nosi 12. minutowa kompozycja muzyczna, którą napisał Donald M. Wilson. Powstała ona pod wpływem wrażeń twórcy, związanych z jego fascynacją grą przygodową KING'S QUEST 8. Donald postanowił stworzyć dziewiątą część tego sławnego cyklu. Nie zna się jednak na programowaniu i dlatego przedstawił swoje odczucia w formie muzycznej. Jak widać, gry komputerowe mogą być także źródłem natchnienia.

Film na ekranach SIMPSONOWIE NA KRĘGLACH

FOX INTERACTIVE, z którego wytwórni pochodzi m.in animowana seria o przygodach zabawnej rodziny Simpsonów, zamierza wydać grę, w której Bart i jego krewni będą pomagali graczom zapoznać się z grą w kręgle.

Smacznego! PIZZA Z DYSKIEM

Na miłośników chrupiącej pizzy czeka niezła niespodzianka. Szkoda tylko, że w USA, a nie w Polsce.. Jeżeli ktoś zamówi jeden z rodzajów pizzy, będzie mógł dostać na deser jeden z pięciu milionów CD, wypełnionych po brzegi demami najnowszych gier na Playstation. W ten sposób do Pizzy Hut przyjdzie więcej młodych ludzi, a i Sony będzie mogło przedstawić swoje produkty. Ciekawe, kiedy w naszym kraju przeprowadzane będą takie promocje a za połączenie z Internetem nie trzeba będzie płacić fortuny?

Dreamcast plus telewizor DWA W JEDNYM

Firma Fuji obiecała wypuszczenie na rynek japoński, w pierwszej połowie 2000 roku, telewizora, w który będzie wbudowana konsola Dreamcast. W ten sposób będzie można mieć wszystkie potrzebne do życia elementy w jednym miejscu.

Rozwiązanie ze strony 55



Mata co chceta

wygibasy na kawałku plastiku

Gry można podzielić na dwa rodzaje. Pierwsze z nich to fizyczne gry sportowe, dzięki którym ćwiczy się kondycję. Do drugiego rodzaju należą natomiast gry komputerowe. Kiedyś wydawało się, że jedyne mięśnie, które można sobie przy nich wyćwiczyć to mięśnie nadgarstka oraz żwacze (używane do podjadania chipsów). Przyjęto więc, że gry komputerowe nie są dobre dla zdrowia.

Teraz jednak opinia ta zaczyna ulegać zmianie. Wszystko to dzięki rozmaitym dodatkom, które zaczęto produkować do gier. Zaczęło się od rozmaitych kierownic, a skończyło na... macie do tańczenia.

Na początku trudno wyobrazić sobie takie urządzenie. Jak można tańczyć na kawałku plastiku? Chyba każdy gracz podchodzi do takiej zabawki z dystansem. Po co skakać po macie, skoro można naciskać przyciski pada? Oczywiście, że można. Taniec na macie wnosi jednak dużo odmiany i do tego jest dobry dla zdrowia.

Na macie można bardzo wygodnie siedzieć. Jednak kupiło się ją po to, żeby...

Na czym polega zabawa na macie? Urządzenie dołączone jest do gry tanecznej DANCE DANCE REVOLUTION. Na razie można ją kupić w Japonii, ale już niedługo ma się pojawić także w Europie. Niestety, bez tej gry nie można się bawić w skakanie po macie. Plastikową płachtę rozkłada się na podłodze i podłącza do konsoli zamiast pada. Na macie narysowane są oznaczenia, które zwykle znajdują się właśnie na padzie.

Później wystarczy włączyć grę, wybrać jeden z kilku utworów i zabrać się za ciężką fizyczną pracę (to znaczy za taniec). Na ekranie pokazywane są układy kroków, które trzeba wykonać. Od dołu przesuwają się strzałki. W momencie kiedy dojadą one na samą górę i nałożą się na drugie strzałki, trzeba nacisnąć na macie na pole z odpowiednią strzałką.

Na początku zabawa nie jest łatwa. Trzeba znaleźć sobie trochę miejsca na rozłożenie maty na podłodze. Mata jest też dosyć śliska i czasami przy bardziej karkołomnych układach tanecznych można stracić równowagę. Jest to o tyle prawdopodobne, że układy są czasami dosyć trudne. Matą nie można się bawić siedząc wygodnie na krześle i jedną nogą naciskając przyciski. Niektóre układy wymagają bowiem np. równoczesnego wskoczenia na dwa pola.

Do wyboru masz kilka rodzajów muzyki. Niektóre utwory są spokojne, a inne wyczerpują już po minucie skakania. Właściwie każdy może znaleźć tutaj coś dla siebie. W grze występuje też

...po niej skakać i starać się zmieścić w rytmie, który pokazywany jest na ekranie. Nie jest to łatwe, ale fajne

WSTRZĄSAJĄCE WYŚCIGI

W czasach bardzo rozbudowanych gier wyścigowych nikt nie wyobraża sobie ścigania się przy pomocy joypada czy klawiatury. Świąteczną atrakcją dla miłośników wyścigów będą więc kierownice PS TWIN TURBO w wersji na PLAYSTATION i PC TWIN TURBO w wersji dla PC.

Ich zaletami jest dosyć niska cena jak na produkty tego typu (około 380 zł brutto) oraz ciekawe funkcje.

Mają one bowiem nie tylko pedały i dźwignię zmiany biegów, ale także ręczny hamulec, który jest nowością w świecie wyścigów. Kierownica ma także funkcję wstrząsów, dzięki której na ręce grającego przenoszą się bardzo silne drgania wywołane kolizjami, czy ruszaniem z piskiem opon.

TWIN TURBO można zamontować na stole, lub ustawić między udami. Możliwe jest także regulowanie ustawienia wysokości i kąta nachylenia kierownicy.

Cena: 380 zł
Działa na: PLAYSTATION, PC
Dystrybutor: MANTA, tel. (022) 643 54 20



INTERNET D

Każdej chyba osobie, która buszując po Internecie korzysta z usług Telekomunikacji Polskiej, nie są obce trudności z połączeniem się z numerem tego providera. Jest to wyjątkowo uciążliwe zwłaszcza w godzinach wieczorych.

Pewną zmianą na lepsze jest na pewno nowa oferta TPSA, która zostanie udostępniona od 29 listopada. Będzie można zainstalować sobie tzw. stałe łącze, noszące dużo mówiącą nazwę SDI, czyli Szybki Dostęp do Internetu.

Umożliwi to korzystanie z Internetu do woli przez 24 godziny na dobę bez blokowania normalnej linii telefonicznej.

Sama instalacja będzie kosztowała 999 złotych, co nie jest niską ceną. Do tego dojdzie jeszcze opłacenie co miesiąc abonamentu w wysokości 160 złotych.

Z tej oferty na pewno opłaci się skorzystać osobom, które codziennie spędzają w Sieci wiele godzin. Obecnie za godzinę



Strzałka z dołu właśnie najechała na strzałkę na górze. Teraz trzeba tylko zdążyć wskoczyć na matę



Niektóre kombinacje składają się na tzw. kombosy. Dostaje się za nie najwięcej punktów

element rywalizacji. Program punktuje bowiem twoje zagrania, a potem decyduje, czy jesteś już wystarczająco dobry (i wykończony), żeby przejść do nowych utworów.

Można też kupić dwie maty i bawić się ze znajomymi. Trzeba jednak pamiętać, że rodzinie może nie spodobać się, jak spocony skaczesz w godzinach „Wiadomości" po kawałku plastikowej płachty. Najlepiej jest więc kupić własny przenośny telewizor. To jednak temat na zupełnie inny artykuł.

PC | **PSX** | N64 | SAT | A

Mata
Dodatek Do Gry Tanecznej

Cena: 150 zł | dystrybutor: Manta | 1 2 graczy

• wykorzystuje DANCE DANCE REVOLUTION

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 5

☺ Orygialny pomysł, który pomaga utrzymać kondycję
☹ Niestety, na razie nie mozna sobie kupić gry DANCE DANCE REVOLUTION

Świetny wynalazek dla wszystkich zasiedziałych przed ekranem **5**

DREAMCAST
Japoński cudo

Od prawie roku bawią się nim Japończycy - premiera w kraju Kwitnącej Wiśni miała miejsce dokładnie 27 listopada 1998 r. W Europie inauguracja nastąpiła dużo później, dopiero 26 września tego roku. Wyniki sprzedaży zarówno w Japonii, jak i USA oraz Europie od samego początku biły rekordy.

Czy warto więc kupić tę konsolę? Bez wątpienia tak! Gry na DC są dużo, dużo ładniejsze. Po prostu jeśli chodzi o szatę graficzną, to Dreamcast jest bez porównania lepszy niż wszystkie inne maszynki do grania. Pewnym minusem jest skromna oferta gier licząca jak na razie niecałe 30 tytułów. Jednak znajdują się wśród nich takie gry jak Sonic Adventure, Virtua Fighter 3, Ready 2 Rumble Boxing, UEFA Striker 2000 czy House of the Dead 2. Znajdzie się więc tutaj zarówno coś dla miłośników bijatyk, jak i dla mistrzów kierownicy. Nie należy też zapominać, że liczba tytułów na pewno będzie rosła, a na Gwiazdkę powinien nastąpić ich prawdziwy wysyp.

Dreamcast jest dość kosztownym zakupem i jest to jego poważna wada. Sama konsola kosztuje 1500 zł, a gry na nią około 250 zł. Jednak za tę cenę otrzymujesz wysokiej jakości konsolę, nie mającą obecnie równych sobie konkurentów.

Cena: 1500 zł
Dystrybutor: ULTIMA, tel. (022) 624 78 16



Dreamcast VMU - mały wyświetlacz ułatwia obsługę karty pamięci



Dreamcast Modem - dzięki niemu możesz korzystać z zasobów internetu





Dreamcast Joypad - jest dość duży, ale pomimo swoich rozmiarów niezwykle lekki i wygodny w użyciu

GUITAR FREAKS

Produkt nie tylko dla następców Hendriksa, ale także dla wszystkich posiadaczy konsoli. Na prawdziwej gitarze odtwarzasz muzykę z gry. Przekonasz się, że kariera rockmana jest ciężkim kawałkiem chleba, ale twoje palce i wyczucie rytmu zostaną wyćwiczone do perfekcji. Wystarczy w takt muzyki wciskać odpowiednie klawisze (struny) i potem „szarpać" je w odpowiednim momencie.



Cena: 149 zł
Działa na: PLAYSTATION
Dystrybutor: MANTA
tel. (022) 643 54 20

KOSMICZNA RĘKAWICA

Wydaje się, że producenci gier sięgają coraz bardziej w kierunku wirtualnej rzeczywistości.

EVOLUTION CONTROL SYSTEM jest bowiem dwuczłonowym urządzeniem, które składa się z rękawicy oraz manetki podobnej do joypada. Dzięki rękawicy można sterować wychyłami przód/tył, prawo/lewo w każdej grze, natomiast manetka jest uzupełnieniem wyposażonym w przyciski. Całość można oczywiście zaprogramować własnych preferencji.



Cena: 379 zł
Działa na: PLAYSTATION, PC
Dystrybutor: MANTA
tel. (022) 643 54 20

MAS nowa oferta TPSA

korzystania z Internetu płacisz 5,8 złotych. Według danych TPSA chętnych do skorzystania z oferty jest około 15 tysięca osób.

Na razie sztywne łącza zakładane będą w Warszawie, Szczecinie, Lublinie, Krakowie, Olsztynie, Suwałkach, Bydgoszczy, Toruniu, Poznaniu, Łomży i Przemyślu.

Należy mieć tylko nadzieję, że już niedługo dostęp do Internetu będzie nie tylko coraz łatwiejszy, ale także tańszy. www.tpsa.pl/sdi



IMPREZA ROKU

DJ MAN to wspaniała propozycja dla mużykujących użytkowników PLAYSTATION. Przy pomocy tego urządzenia możesz wcielić się w DJ'a, puszczającego muzykę w domowych warunkach. Zabawa polega na odtwarzaniu utworów przy pomocy szeregu przycisków i scratchowaniu w takt muzyki, czyli obracaniu analogowej płyty, która „rysowana" jest przez gramofonową igłę. Zabawa jest niesamowita, a przy okazji wcale nie trzeba mieć specjalnych zdolności, żeby dobrze sobie radzić jako DJ. Zamontowane na nadgarstkach silniczki wprawiają ręce w drgania i dostarczają wrażeń, jakbyś prowadził imprezę dla kilku tysięcy osób.

Cena: 249 zł
Działa na: PLAYSTATION
Dystrybutor: MANTA, tel. (022) 643 54 20



CLICK!
REDAKCJA

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Tomasz Namysł (opiekun redakcji)
Graficy: Dorota Kaleta, Sebastian Kullmann
Konsultacja i współpraca: Andrzej Cwalina, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Piotr Nowakowski, Przemysław Szynkora
Zdjęcia: Paweł Sonnenburg, Tomasz Jędrzejowski
Adres redakcji: 04-028 Warszawa, al. Stanów Zjednoczonych 53
Dział reklamy: Media Service Zawada · tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51
Dział Nagród: tel. (022) 813-20-41 do 49 w. 240, 813-46-40 w. 214
Druk: Drukarnia Wydawnictwa. H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

Tekst: Aleksandra i Andrzej Cwalina

Liczące kółka

CLICK! zabierze was w podróż w czasie, podczas której dowiecie się o poprzednikach nowoczesnych PC-ów i konsol do gier



Maszyna Babbage została zbudowana długo po jego śmierci

Maszyna różnicowa: skomplikowane plany były ciągle zmieniane

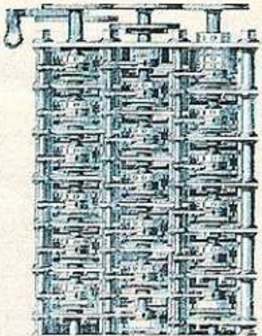
Czasami można usłyszeć, jak ktoś nazywa komputer liczydłem. Takie określenie może wydać się śmieszne. Niektórzy nie mogą jednak przyzwyczaić się do tego, że przeprowadzanie obliczeń to obecnie tylko niewielki procent zastosowań komputera. Teraz wykorzystuje się go także do zabawy, szukania danych w internecie, pisania i wysyłania listów, itd. Nie można jednak zapominać, że przodkowie najnowocześniejszych komputerów z procesorami Pentium byli niczym innym, jak tylko pomocami do liczenia.

Wszystko zaczęło się w 1642 roku, od 21 letniego wówczas Blaise Pascala, który później zdobył sławę jako wielki matematyk. Jego ojciec był poborcą podatkowym i często spędzał całe noce na sumowaniu kolejnych ciągów liczb. Miał

Nic cyfrowego, w pełni mechaniczna: maszyna Pascala mogła jedynie dodawać

więc mało czasu na przebywanie ze swoimi dziećmi. Blaise wymyślił maszynę, dzięki której można było szybciej dodawać. Mikrochipy wynaleziono dopiero trzysta lat później, więc do budowy mechanizmu użył kółek zębatych, za pomocą których ustawiało się liczby i odczytywało wynik. Gotowe urządzenie zostało nazwane „Pasqualiną". Blaise zbudował później jeszcze 50 egzemplarzy maszyny liczącej. W przyszłości doceniono osiągnięcia tego genialnego matematyka i nazwano jego nazwiskiem jeden z języków programowania: Pascal.

Wkrótce powstawać zaczęły podobne maszyny liczące, których działanie było oparte o koła zębate. Gottfried Wilhelm von Leibniz, niemiecki matematyk i filozof, ulepszył je w ten sposób, że można było za ich pomocą przeprowadzać wszystkie cztery podstawowe działania matematyczne. Jako pierwszy użył on dwójkowego systemu obliczeniowego, w którym wykorzystywane były zaledwie dwie cyfry: 0 i 1. Seryjnie takie arytmometry zaczął później budować w formie biurek Francuz Thomas de Colmar. Metalowe maszyny liczące były bardzo popularne jeszcze w czasach naszych dziadków. Ostatni seryjny model podręcznego liczydełka „Felix" zbudowano w Rosji w 1970 roku.



Maszyna obliczeniowa Leibniza mogła dodawać, odejmować, mnożyć i dzielić

Specjaliści od zegarków i maszyn z kółek zębatych byli jednak jeszcze daleko od opracowania pierwszego komputera. **Angielski wynalazca Charles Babbage pracował od 1822 roku nad modelem maszyny różnicowej, która miała działać na liczbach z dokładnością do dwudziestego miejsca po przecinku.** Brytyjski minister finansów przekazał nawet na te badania 1500 funtów. Babbage był niewątpliwie genialnym konstruktorem. Niestety, nigdy nie mógł doprowadzić swoich projektów do końca. Przez ponad dziesięć lat ciągle dokonywał poprawek w planach i w końcu zajął się opracowaniem skom-plikowanejmaszyny analitycznej.



Angielski geniusz: Charles Babbage



Pierwsza programistka: Lady Ada Byron

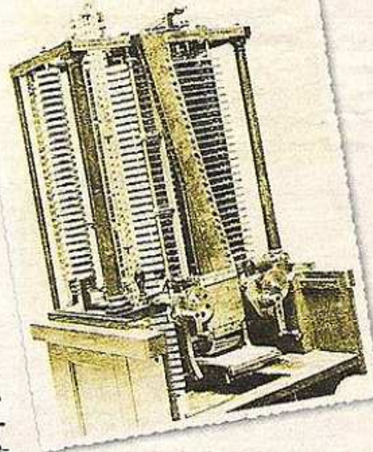
Wyścig wygrał kto inny. Szwedzi Georg i Edward Schuetz zbudowali dwie funkcjonujące maszyny różnicowe, które były w stanie poradzić sobie z 15 cyfrowymi liczbami. Sprzedano je do obserwatorium astronomicznego w Nowym Yorku, gdzie miały służyć do obliczania orbity planety Marsa.

W tym czasie Babbage pracował już nad zupełnie nowym projektem. Maszyna analityczna miała w zasadzie przeprowadzać wszelkiego rodzaju obliczenia. Był to pierwszy projekt prawdziwego programowalnego komputera. Urządzenie to miało przeliczać następujące po sobie liczby i posiadać pamięć służącą do krótkotrwałego przechowywania zmiennych. Operacjami obliczeniowymi miały sterować programy, zapisane na dziurkowanych (perforowanych) taśmach.

Babbage nie zdołał dokończyć swojej maszyny analitycznej. Zabrakło zarówno funduszy, jak i odpowiedniego poziomu rozwoju techniki, która nie nadążyła za genialnym umysłem wynalazcy.

W 1834 roku Babbage spotkał na przyjęciu młodą Adę Byron, córkę czołowego twórcy romantyzmu - poety Lorda Byrona. Lady Ada była uzdolniona matematycznie, ale jako kobieta nie mogła studiować na uniwersytecie. Napisała jednak kilka esejów na temat maszyny analitycznej i opracowała koncepcję pierwszej dziurkowanej taśmy dla tego urządzenia. Była także autorką określenia GIGO (Garbage in, garbage out), czyli "śmieć do środka, śmieć na zewnątrz". Ada twierdziła bowiem, że maszyna może korzystać jedynie z danych, które zostały do niej wprowadzone i nie jest w stanie stworzyć czegoś z niczego.

Rozpoczęła się era komputerów, a kobieta została pierwszym programistą na świecie. W 1977 roku imieniem Lady Byron nazwano język programowania (ADA).



Taśmy perforowane miały sterować maszyną analityczną

INFO

Strony w Internecie

http://www.webcom.com/calc/
Wiele ciekawych wiadomości na temat mechanicznych maszyn liczących

http://despina.advanced.org/22522/timeline1_en.html
Tutaj znajdziesz tabelę z historią powstania komputerów

http://www.geocites.com/capecanaver/lab/1378/ws/lovelzce.html
Ciekawe informacje o Lady Byron

http://www.fourmilab.ch/babbage
Wiadomości o maszynie analitycznej

Ciekawa książka

Maszyna Różnicowa
William Gibson i Bruce Sterling
Akcja rozgrywa się w 1855 roku. Charles Babbage zbudował maszynę analityczną i w ten sposób era informatyki nastała sto lat wcześniej. Jedną z bohaterek jest Lady Ada Byron. Książkę polecamy wszystkim miłośnikom sf, maszyn analitycznych oraz osobom, które lubią rozważania: co by było, gdyby...

ZAPOMNIJ O NUDZIE! NOWE BRAVO W KIOSKACH JUŻ OD 9 GRUDNIA!

Wszystko na co czekasz, a nawet więcej!



Czadowe prezenty od gwiazd!

Niesamowite wyznania fanek Backstreet Boys!

Spotkanie z ciągle samotną Julią Roberts!

Wywiad ze szczerą do bólu Agnieszką Chylińską!

Zwariowane pomysły na sylwestrową superbalangę!

Na dokładkę coś zupełnie EKSTRA! Odjazdowy podarunek na karnawał!